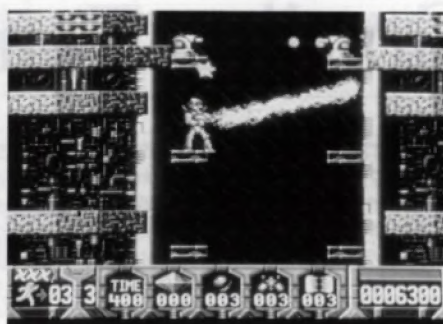
576 KByte

C-64 AMIGA

1990/4

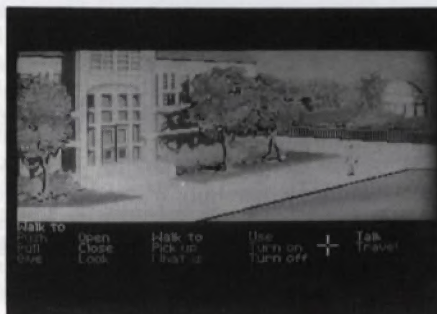


TARTALOM


STREET ROD (109. oldal)



TUSKER (117. oldal)


INDIANA JONES III. (122. oldal)


THE LOST PATROL (126. oldal)

576 KByte

1990/4. SZÁM
Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
Címlapterv és grafika: Szál Andor

ISSN 0865-8226
Zrínyi Nyomda 90.4117/66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Fiatal srácok munkája

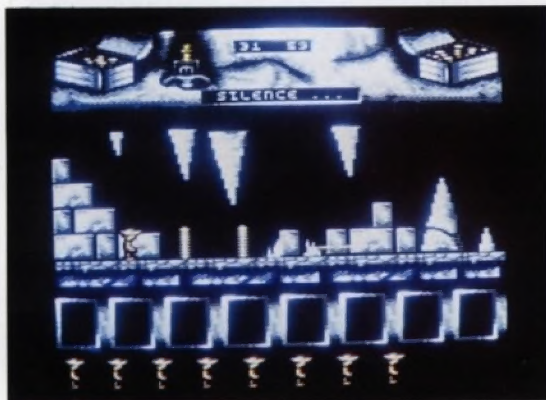
Gordian Tomb

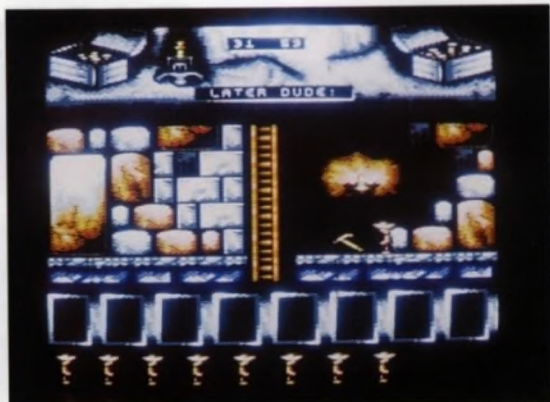
Rendhagyóak vagyunk, amikor ezt a programot boncolgatjuk, mert a számítógépes játékok világában „árvagyereknek" számít. Mégpedig azért, mert nem egy ismert cég programozói gárdája készítette, hanem olyan fiatal külföldi srácok, akik demoírás közben fejlesztették tudásukat. Ezért a játék nem túl bonyolult, a tipikus mászkálós csoportba sorolható. Semmi öldöklés nincs benne, vér csak akkor folyik, ha mi halunk meg. A grafika viszont rendkívül magas szintű, első látásra mintha a 64-es színkészlete kibővült volna. De semmi ilyen nem történt, csak a színek ügyes egymás mellé helyezéséről van szó. De a legelképesztőbb mégis az, hogy a játék zenéje nem ismétlődik, hanem folyamatosan egy 32(!) perces számot hallgathatunk. Ez valószínűleg világrekord a jó öreg 64-en.

Kis kalandvágyó figuránkat a joy-al irányíthatjuk, a tűz gomb megnyomásával pedig ugorhatunk. Az lesz a feladat, hogy egy csomó tárgyat összeszedve bejussunk a piramis kincseskamrájába. A munkánkat még könnyebbé teszi, hogy a cuccokat sorrendben kell begyűjteni (és használni), s a kritikus pontokon burkolt üzeneteket kapunk, hogy éppen mit kellene csinálni. Ezekre a későbbiekben kitérünk.

Ellenfeleink pattogó halálfejek, denevérek és pókok lesznek. Persze mint minden valamirevaló piramis, ez is tele van különböző csapdákkal. Vigyázzunk a felbukkanó hegyes karókra, perzselő

FOTÓ: C–64





FOTÓ: C–64

tüzekre, mozgó padlókra. Még szerencse, hogy a programozók jó szívűek voltak, és kellőképpen sok élettel indulhatunk. Térkép közlését nem tartottuk indokoltnak, mert a játék nem folyamatosan scrolloz, hanem szobánként továbbgördül, ezért egyszerű lesz szobákra hivatkozni.

És most azok örömére, akik nem boldogultak a kincskereséssel, eláruljuk, hogy mit is kell tenni a sikerhez.

Kezdéskor rögtön láthatjuk, hogy 32 perc áll rendelkezésünkre a feladat megoldásához. A keskeny fekete szövegmezőben az üzenet: SILENCE, azaz egyelőre semmi speciális nem történik. Alul 8 négyzetet láthatunk, értelem szerűen ide jönnek majd a tárgyak, amelyeket az 1–8 gombokkal aktivizálhatunk.

Induljunk el tehát jobbra. A 7. szobában a következő üzenetet kapjuk: USE LADDER (használd a létrát). Menjünk jobbra, a piramis széléig, majd itt fel a létrán. Ha most balra megyünk, 3 szobányit, már mienk is a létra. Kocogjunk vissza az előző helyre, és látni fogjuk, hogy egy titkos út nyílt lefelé. Egyelőre hagyjuk ezt, és menjünk a bal oldalról számított 5. szobába, ott fel a létrán. Ha eleget másztunk, egy táblát látunk: SACKGASSE (zsákutca). Menjünk balra, majd le, és megleljük a hátizsákot. Most már gyűjtögethetünk! Fussunk vissza le, balról a 3. szobába, ott fel a létrán. Megtaláljuk a csákányt. Menjünk el oda ahol használtuk a létrát, és ott le egy szobányit. Utána jobbra és máris ott a következő üzenet: USE ATOOL (használj egy szerszámot). Használjuk a csákányt, a fal eltűnik, és továbbmenve megleljük a lámpát. Menjünk balra a létrához, és le. Utána addig menjünk balra amíg tök sötét nem lesz, és a gép azt nem mondja: DARKNESS (sötétség). Itt használjuk a lámpát, és rögtön meg is látunk egy létrát. Menjünk le, egy kulcsot találunk. Menjünk vissza fel, majd jobbra 2 szobányit, ahol ismét egy létra van. Ha itt felmegyünk, mienk a sisak. Másszunk le, és fussunk vissza a kezdő szintre, balról az 5. szobá-

ba. Menjünk fel a létrán egy szobányit, majd jobbra, fel, újra jobbra, és fel. Most elvileg a piramis jobb szélén kell állnunk, balra tőlünk egy kígyó tekereg. Menjünk balra, megleljük a keresztet. Menjünk tovább balra, egy létrához érünk. Másszunk fel egy szobányit, majd balra, és rövid ugrálás után felvehetjük a botot. Menjünk jobbra, utána fel, majd újra jobbra. Itt a következő üzenetett látjuk: DOOR NEEDS KEY (az ajtóhoz kulcs kell). Használjuk a kulcsot, elmehetünk jobbra. Itt kőomlás van, és ezt látjuk: PROTECT HEAD (védd meg a fejed). Használjuk a sisakot, baj nélkül átcsusszanhatunk. Ha felmegyünk, megtaláljuk a gyémántot. Menjünk most vissza le, balra, és addig lefelé, amíg lehet, majd jobbra.

Itt elolvashatjuk az utolsó özenetet: JEWELS ARE NICE (a drágakövek szépek). Használjuk a gyémántot, és már bent is vagyunk a kincseskamrában.

Martin

	AMIGA	C-64	
GRAFIKA		70	
ZENE		81	
JÁTSZHATÓSÁG		60	64
Összesen:		73	

CRACK DOWN

Az évezred végét írjuk, amikor két jól fölfegyverzett hősünk (BEN és ANDY) különös megbízatást kap. Egy kábítószer kereskedők által felügyelt és irányított városrészben kell megtalálniuk Mr. Bigs-et a „DRUG-KIRÁLYT"-t. A látszatra sem könnyű feladatot még nehezítik az állig fölfegyverzett testőrök és a labirintus szerűen fölépített házak és utcák kuszasága.

Feladatunk egyszerű: a képernyő felső középső részén elhelyezkedő térkép alapján keressük meg a piros (C-64-esen fehér) X-szel jelölt pontokat, helyezzünk el egy-egy időzített bombát, majd keressük meg a menekülés legrövidebb útját. Minderre pályánként 3 perc áll rendelkezésünkre. Ha ez sikerül, akkor egy hangos robbanás adja tudtunkra, hogy teljesítettük az adott feladatot és bátran várhatjuk a következő színhelyt.

Természetesen a már előbb említett ellenfeleink mindent megtesznek annak érdekében, hogy ez ne következzen be. Két módon végezhetünk velük: vagy az éppen nálunk lévő fegyverrel (ez a leggyorsabb és legbiztosabb), vagy egy jól irányzott rugással. Ez azért fontos, mert lőszerünk hamar elfogy. Ahhoz, hogy utánpótláshoz jussunk meg kell találnunk a pályán azokat a pontokat, ahol egy FEGYVER jel található (sajnos térképünk ezt nem jelzi).

A képernyő hat részre osztható:

– jobb ill. bal oldalon a játékmezők láthatók, egy játékos esetén csak a jobb oldal „üzemel" (C-64-es verziónál a bal oldal);

– jobb ill. bal felső sarokban az egyes játékosok adatai találhatók (pontszám, élet, lőszer);



FOTÓ: AMIGA

– felül középen az éppen aktuális pálya (városrész) térképe;

– középen a térkép alatt a még rendelkezésre álló idő.

A játékot játszhatjuk egyedül vagy ketten is (természetesen ketten sokkal élvezetesebb). Meghalnunk sokféleképpen lehet, vagy ellenfelünk végez velünk, vagy lejár a rendelkezésre álló időnk, vagy egy rejtett csapda állja útunkat (pl.: egy barrikád, melybe áramot vezettek). Egy játékban egy játékosnak 5 élete van.

Összegezve elmondhatjuk, hogy egy kellemes grafikájú (kissé szokatlan a fölülnézet), jó hanghatásokkal színezett egyszerű de nagyon szórakoztató program a CRACK DOWN, mely nem hiányozhat gyűjteményünkből.

B. ZS.

	AMIGA	C-64	
GRAFIKA	54	60	A
ZENE	70	68	
JÁTSZHATÓSÁG	75	80	64
Összesen:	70	75	

KID GLOVES

Super Mario Bros, Bobble, New Zeland Story és Rainbow Islands. Nem véletlenül soroltuk fel ezeket a neveket. Ha rokoni kapcsolat lehetne a különböző játékok között, azt mondhatnánk, hogy egymás testvérei. Az alaphelyzet egyszerű: az egyik emelvényről a másikra ugrálva kell végrehajtani bizonyos feladatot. Ellenfeleink nem szörnyek, nem is vérszomjas ninják, hanem mókás figurák, akik úgy néznek ki, mintha egy rajzfilmből léptek volna elénk. Ennek a játéknak is rendkívül kedves a kerettörténete:

Egy izgága gyerkőc (ezek mi volnánk) éjjel-nappal a nagypapa kalandos történeteit hallgatja. Egyszer éppen a papa régi holmijai között túrkál, és talál egy pár öreg piros bokszkesztyűt. Felpróbálja, és egy csoda folytán azonnal a játékunk színhelyére kerül. És itt kezdődik a móka...

A feladat a következő: el kell jutnunk a képernyő bal oldaláról a jobb oldalra, ide-oda ugrálva. Sok más játékhoz hasonlóan ez sem scrolloz, hanem a jobb oldalra érve átgördül a következő képernyőre. Ez azért érdekes, mert néha két pályányit is vissza kell mennünk ahhoz, hogy megoldjunk egy harmadikat. A játék öt szintből áll, s minden szint tíz képernyőt tartalmaz. A szintek igen bolondosak: Az Elvarázsolt erdő, a Fagy földje (szuper pingvinekkel), London: az ipari forradalom (ez a rész különböző mozgóképeket tartalmaz), és a Teljesen Bolond Világ, ahol a lebegő jógiktól kezdve a méteres virágokig minden megtalálható (itt Uri Geller érezné jól magát).

Szerencsére nem kell puszta kézzel küzdenünk, számos halálosztó eszközt alkalmazhatunk a rosszfiúk ellen. Kezdetben a „halálpénz" lesz segítségünkre, amely összevissza pattog a képernyőn, így pusztítva az életünkre törőket. Sajna, ha egy nagyobb falattal akadunk össze ezekből igen sokat kell felhasználni, mert nem túl veszélyesek. A többi fegyver lehet láng, halálcsillag és megalézer. A különböző dolgokra az időnként megjelenő boltokban tehetünk szert. Sokkal erősebbek viszont a varázsszavak. Hatfélét használhatunk bármelyik helyszínen. Sajnos soha nem lehet tudni, melyik következik, és milyen hatása lesz. Bízzuk ezt a véletlenre. Szerencsére – sok játéktól eltérően – ez több gondolkodást is igényel annál, hogy mikor kell ugrani, és hova. Általában nem egy lehetőség van a pályák megoldására. A falak, cselesen mozgó állatok, tüzek között kell meglelni utunkat. Néha kulcsokat kell felvennünk, és megtalálnunk legrövidebb módon a pálya végét. Gyakran fogunk olyan hálás helyzetbe kerülni, hogy egy kulcsunk van és három zárt ajtónk. Ilyenkor letelik az időnk és vissza kell lépnünk két három képernyőt.



FOTÓ: AMIGA

A játék grafikája jobb az átlagosnál. Tele van szépen rajzolt sprite-okkal és hátterekkel. A zenék is hangulatosak, figyelemre méltó a sok digitalizált beszéd. A leglényegesebb mégis a csúcs játszhatóság és élvezhetőség. Valószínűleg az egyik legklasszabb ugrálós játék az utóbbi időben.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	80		
ZENE	50		A
JÁTSZHATÓSÁG	80		
Összesen:	80		

FOTÓ: AMIGA



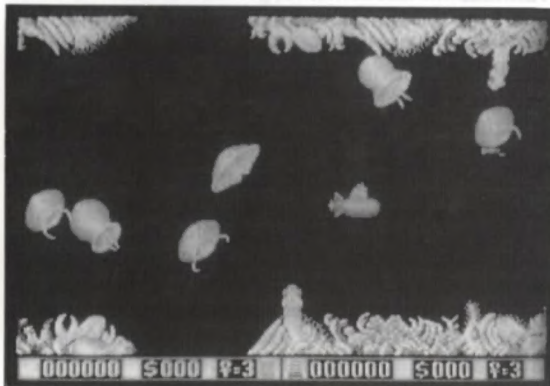
Átírható C–64-re

Blood Money

Végre egy újabb játék, amellyel bizonyítható, hogy egy Amigára készült programot profi módon át lehet írni C–64-re. Az Amiga verzió persze nem új, sőt réginek számít, a 64-es tábornak mégis elég hosszú időt kellett várnia, hogy végre „pénzt csinálhasson a vérből". Ez persze csak egy jelképes kifejezés, a játékban nem kereskednünk kell, hanem idegenek százait lepuffantva pénzt gyűjtenünk.

Hogy milyenek ezek az idegenek? Bátran állíthatom, hogy lövöldözős játékban még nem láttam szebbet! Színesek, nagyok, fantasztikusan animáltak, meg merném kockáztatni, hogy tökéletesek. Az egyetlen negatívum, hogy ellenünk vannak. Egyébként a csúcsgrafika az egész program egészére jellemző. A játék során 4 bolygót kell felszabadítanunk. Közlekedési eszközeink változatosak. Először egy helikopter, majd egy tengeralattjáró, utána egy űrruha háti rakétákkal, végül pedig egy szuper űrhajó lesz segítségünkre. A pályák szokatlan hosszúak, telis-tele veszélyes dolgokkal. Éles sziklák, kinyúló rákollók, az irányítást megzavaró tornyok és még ki tudja hány borzalom vár ránk. Akinek mégis sikerül elvergődnie a pálya végéig, arra egy hatalmas ellenség leselkedik. Az idegeneket lelőve különböző címletű pénzeket gyűjthetünk össze. A gyakran megjelenő boltokban (rajtuk SHOP felirat) egy csomó hasznos dolgot vehetünk. A legolcsóbbak a különböző irányokba haladó rakéták, de bombával, sőt gyorsítóval is felszerelhetjük magunkat. Aki igazán jól takarékoskodik, az plusz életet is vehet magának, amit egy kereszt jelképez, így elég sokáig el lehet jutni a játékban. Sajnos minden extra csak addig tart, amíg el nem halálozunk. Gondoljuk meg tehát, hogy mit veszünk! A játékot egyszerre ketten is játszhatják, az összeszokott párosok egymást fedezve mindenkit elsöpörhetnek az ellenségek pedig egymás elől marhatják el a pénzeket. Ilyen esetben igyekezzünk elsőnek vásárolni, mert minden boltba csak EGY játékos mehet be. Okos húzás, hogy a pálya nemcsak egy irányba scrolloz, hanem időnként lefelé és felfelé is. Ezért jó tanácsként annyit, hogy igyekezzünk mindíg a képernyő közepén manőverezni, így az irányváltások nem fognak váratlanul érni.

FOTÓ: AMIGA



Rendszerint a PSYGNOSIS játékok mindig először Amigán jelennek meg, de a 64-es verziók a gép lehetőségeihez mérten ugyan olyan jók. És most következik a bomba hír: a cég tervezi a SHADOW OF THE BEAST átírását! Már alig bírjuk kivárni, hogy láthassuk (és játszhassuk)!

Martin

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	80
ZENE	90	70
JÁTSZHATÓSÁG	80	80
Összesen:	87	80

A

64

Szavazz az Év játékára!

A legtöbb szavazatot kapott játékra tippelők között éves előfizetést sorsolunk ki lapunkra.
A programok közül kiválasztjuk a legjobb grafika, a legjobb zene
és a legjobb játszhatóságú játékot is. Szavazzatok mind a három szempont szerint,
és külön szavazzatok az „Év játékára"!

Motorcsónak-pilótaként

Heatwave (Accolade)

Az Accolade az idén egy újabb szimulációval jelentkezett. Ezúttal motorcsónak pilótájaként próbálhatunk szerencsét.

A program betöltése után egy menü jelenik meg a képernyőn. A játék során minden funkciót innen érhetünk el, és mindig ide térhetünk vissza. Lehetőségeink a következők:

Sponsor's Buffet:
A játék készítőit ismerhetjük meg.

Select Boat:
Itt kell kiválasztanunk hajónkat. A kép alsó részében a hajó jellemzőit (pl. hossz, súly, ár, fogyasztás, motor fordulatszáma) olvashatjuk. A Next Boat-tal a következő hajót nézhetjük meg, a Select-tel pedig megvehetjük a képen látható hajót.

Select Course:
Itt jelölhetjük ki, melyik pályán akarunk versenyezni.

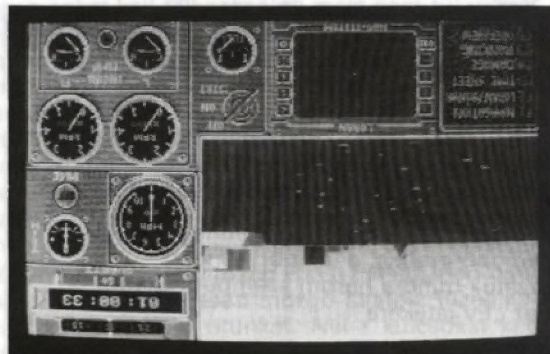
Registration:
Benevezés a versenyre. Először válasszuk ki a nehézségi fokot, majd írjuk be nevünket.

Pit Stop:
A versenyhez szükséges dolgokat (üzemanyag, tartalék propeller, javító készlet) vásárolhatjuk meg. A versenyre ne vigyünk túl sok üzemanyagot, mert jelentősen lassul a csónakunk.

Practice:
Gyakorlás. Eleinte érdemes ezzel próbálkozni, mert még üres pályán is elég nehéz gyorsan végigmenni.

Time Trials:
Előfutam. Ahhoz, hogy a versenyen indulhassunk a megadott szintidőn belül kell teljesítenünk ezt a távot.

FOTÓ: AMIGA



Course Fly Through:
Demo. Bemutatja a játék használatát.

Drivers Meeting:
Itt tanácsokat kaphatunk a versennyel kapcsolatban. Aki tud angolul annak egyszer mindenképpen érdemes elolvasnia.

Winners Circle:
Megnézhetjük az eddigi legjobb eredményeket.

Back to Basic:
A játék befejezése.

The Race:
A verseny visszaszámolás után a Return gomb lenyomására indul. Ha hamarabb akarunk indulni, újra kezdődik a számlálás. Hajónkat a joystick előre- illetve hátratolásával gyorsíthatjuk és lassíthatjuk. A kormány jobbra- balrahúzásával kanyarodunk.

A tűzgombot lenyomva a joystickot előre, vagy hátra mozgatva hajónk egyensúlyát (a kép bal oldalán lévő műszeren látszik) állíthatjuk be. Ha jól eltaláljuk az egyensúlyt, hajónk sokkal gyorsabb és biztonságosabb lesz.

A szóköz billentyűt lenyomva a játékot kis időre felfüggeszthetjük. Verseny közben az 1-es billentyűt lenyomva a pálya alaprajzát nézhetjük meg. Itt látható az egyes ellenőrzési pontok helye és az, hogy az előző bólyától milyen irányban vannak.

A 2-es lenyomása után az ellenőrző pontoknál mért részidőket láthatjuk. A 3-ast lenyomva hajónk állapotát nézhetjük meg. A menüpontok jelentése a következő:

Troubleshoot: Kiírja a hajó sérült részeit.
Repair Shoft: A kisebb hibák kijavítása.
Change Prop: A propel.er cseréje.
Check Gas: Az üzemanyag ellenőrzése.
Disq: A verseny feladása.

Az 1–3 funkciók után a versenyhez a szóköz lenyomásával térhetünk vissza.

Bár a játék emlékeztet az Accolade sikersorozatára a Test Drive-ra, azonban grafikájában és játszhatóságában elmarad elődeitől.

T.T.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	40	53	A
ZENE	50	43	
JÁTSZHATÓSÁG	38	40	64
Összesen:	46	45	

Mégsem mindig a jó győzedelmeskedik?

SECURITY ALERT

Hétköznapjaink unalmas tevékenységei között bizonyára egyre többen vágyakoznak valami izgalomra, kalandra. Talán még olyanok is vannak, akik a régi nagy kasszafúrók sikereiről ábrándoznak. Ezek álma válhat valóra a First Star 1989-es sikerprogramjában. A játékban jól keverednek az ügyességi és logikai elemek, szép grafikájával és hanghatásaival sok hívet szerezhet magának.

Feladatunk tehát igen különös. Városunk különböző épületeibe kell behatolnunk, ott megkeresnünk minden mozdítható tárgyat és értéket, majd ki kell jutnunk a házból. Ügyködésünket természetesen a rend őrei nem nézik jó szemmel. Amint valami hibát csinálunk és felfedeznek, rögtön megérkezik a járőrkocsi. Ez pedig nagy küldetésünk végét jelenti, hiszen a börtönből már nem tudunk kijutni.

A kezdő képen a számunkra legfontosabb épületek elhelyezkedését látjuk. Ezek között motorunkkal közlekedhetünk, mivel a BKV szolgáltatásait késő éjjel nem vehetjük igénybe. Állítsuk itt be a nehézségi fokozatot (három közül választhatunk), majd döntsük el, melyik helyszín lesz az első úticélunk (ezt a tűzgomb lenyomásával tehetjük). A lehetőségek a következők:

Jewelry: Ékszerész. A gyémántok szerelmeseinek ajánlom.
Museum: Múzeum. Itt egyiptomi kincseket találunk.
Bank: Bank. A széfek természetesen aranyrudakat rejtenek.
Research: Kutatóintézet. A cég kutatásának legfrissebb eredményét kell megszereznünk.
Embassy: Nagykövetség. A páncélszekrényből egy fontos dokumentumot kell ellopnunk.

Minden szint teljesítéséhez meghatározott idő áll rendelkezésünkre (ez az egyes pályákon különbözik), s ha ezt túllépjük, már visznek is a dutyiba. Egy épületbe bejutva a kijárat mellett állunk meg, és azt vesszük észre, hogy az ajtó zárva van. Ha tehát hirtelen meggondoljuk magunkat, és jó útra szeretnénk térni, akkor is végig kell kutatnunk minden egyes szobát, hiszen a kijárat kulcsát meg kell találnunk.

A feladatunk egyszerű: Nézzünk be az összes szobába, keressük meg és nyissuk ki a páncélszekrényeket. Az ajtóknak és szekrényeknek megvan a maga kulcsa, illetve mágneskártyája, és mással nem nyitható. Belépéskor már van néhány segédeszköz (például kulcsok) nálunk, de ez nem elég minden ajtó kinyitásához. Tehát először össze kell szednünk a kulcsokat. Ezért érdemes a pályákon feljegyezni, hogy mi hol található, és ha már elég sokat tudunk, ki kell dolgozni a lehető legrövidebb útvonalat is (hiszen az idő szorít). Persze ezek a fontos intézmények nem állnak teljesen védtelenül. Az épületekben a legmodernebb riasztóberendezések vannak felszerelve, melyek azonnal megszólalnak, ha egy rossz mozdulatot teszünk. Érdekes módon ezek csak néhány másodpercig szólnak, ez azonban elég arra, hogy a közelben őrködő robot felfigyeljen ránk, és üldözőbe vegyen. A robot (esetleg több is) a legnagyobb ellenfelünk, de az első nehézségi fokozaton szerencsére elég lassú, így el tudunk szaladni előle, vagy bezárkózhatunk egy szobába.

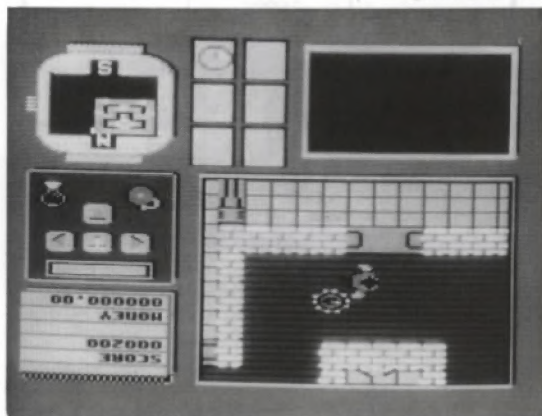


FOTÓ: C–64

A képernyő

A játék képét négy fő részre oszthatjuk. A bal felső részben a szobákat és emberünket látjuk felülről, vagy oldalnézetben. Itt vehetjük észre az őrrobotot is, ha már túl közel ért hozzánk (ezt egy elég idegesítő hang is jelzi). Emberünket a 2. jostick segítségével mozgathatjuk. Ha menet közben a kezünkben van valami (erről majd később), azt a tűzgomb megnyomásával használni tudjuk. Például egy kulcsot érdemes markunkban szorongatnunk. Így az ajtókat a tűzzel nyitjuk és csukjuk, ezért jóval gyorsabban haladhatunk célunk felé. Ha kezünk üres, vagy a benne levő tárgy használatának nincs értelme, a tűz lenyomására a kép alsó részén egy kéz alakú kurzor jelenik meg. Emberünkhöz úgy térhetünk vissza, ha a kurzort feltoljuk a bal felső negyedbe.

FOTÓ: C–64



A kép jobb felső részén a játék információit láthatjuk: felül a küldetésünkből hátralevő időt, alatta pedig koordinátáinkat (egy nagybetű és egy szám, mely az eligazodást segíti). Tárgyaink között egy kis szürke kört találunk. Ez az iránytűnk. Ha a kezet erre a részre visszük, és megnyomjuk a tűzgombot, megtudjuk, eddig mennyi pontot és pénzt szereztünk. Alattuk egy irányító táblát találunk. A „T" betűn megnyomva a joyt, oldal és felülnézet között válogathatunk. A billentyűzeten ennek a „V" gomb felel meg. A három nyíllal jobbra, balra, illetve hátrafele fordulunk (bill.: J, K. M). Itt még egy lámpát és egy hosszú csíkot látunk. Ha a riasztó megszólal, a lámpa villogni kezd, a csík pedig elszíneződik. Amíg nem tudják, hol vagyunk, a csík zöld. Ha pedig piros lesz, jaj nekünk!

A jobb alsó sarokban a pálya térképét látjuk az égtájak jelölésével. Ezen a fekete vonalak a falakat, a fehérek az ajtókat jelzik. A robotok kis piros pöttyök, emberünk pedig egy fehér pont.

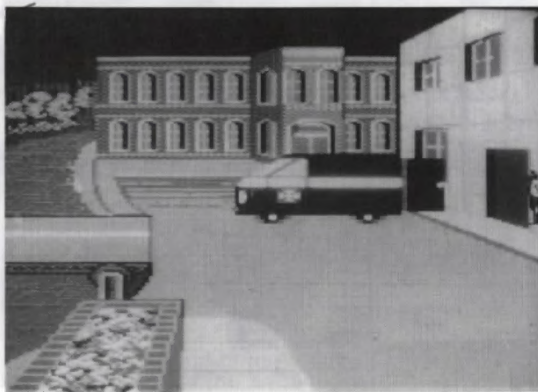
A bal alsó részben egy fekete téglalapot, mellette pedig a nálunk levő tárgyakat látjuk. Ha szembeállunk egy ajtóval, és megnyomjuk a tűzgombot (és nincs kezünkben a kulcs), itt megjelenik a zár képe, és a kéz. Ekkor válasszuk ki azt a szerszámot, amivel az ajtót ki akarjuk nyitni, és vigyük rá a zárra. Jó választás esetén az ajtó kinyílik. Ha a szerszámra hamarosan újra szükségünk lesz, a kurzort vigyük a kép felső részére (ilyenkor a kezünkben levő tárgy képe alul villogni fog), különben pedig tegyük vissza a helyére.

Ha a riasztók kapcsolódobozát nyitottuk ki, tegyük le a kulcsot, és ujjunkkal nyomjuk meg a dobozban levő gombot.

Páncélszekrény feltörése esetén a benne levő tárgyakat láthatjuk. Ha üres a kezünk, vigyük a szekrény fölé. A tűz egyszeri lenyomásával a széf tartalma között válogathatunk, kétszer megnyomva pedig kivesszük a legfelsőt. Az értékesnek vélt tárgyakat tegyük eszközeink közé. Választásunkat alaposan meg kell fontolnunk, hiszen egyszerre hat dolog lehet nálunk. Ezért, ha valamire már nincs szükségünk, azt rakjuk vissza a szekrénybe (ilyenkor azt kicseréljük a szekrényben legfelül levő tárggyal). A talált pénz egyből hozzáadódik vagyonunkhoz, így azt bármikor felvehetjük.

A „space" lenyomására a játék félbeszakad. Ilyenkor választhatunk, hogy folytatjuk (RESUME), újrakezdjük a pályát (REPLAY), vagy egy másik pályát kezdünk (ABORT).

FOTÓ: C–64



Minden szint után újabb épületet választatunk (ami lehet ugyanaz is), de sajnos pénzünk és pontszámunk újra nulláról indul.

Ennyi információ elég a szintek teljesítéséhez. A következő részeket csak azok olvassák el, akiket egy pálya megoldhatatlan nehézségek elé állít. A leírások és térképek a legegyszerűbb fokozatról szólnak. A nehezebb szinteken a pályák mérete és elrendezése is más. A térképeken szaggatott vonallal jelöltem azokat az ajtókat, melyeket a kezdéskor nálunk levő kulcs nyit. A legtöbb riasztó kapcsolójához szintén nálunk van a mágneskártya. Később ezekről nem lesz szó. Az egyes helyekre a térképen látható nagybetűkkel hivatkozok.

Jewelry

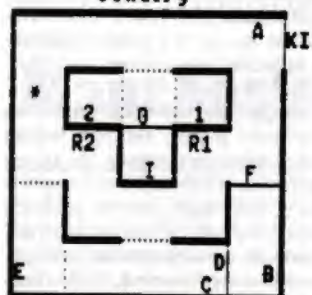
A legkönnyebb pályán tíz perc alatt kell megtalálnunk a gyémánt nyakéket és a kijárat kulcsát. Az „A" és „E" széfben pénzt és egy levelet találunk. Mielőtt „E"-be mennénk, kapcsoljunk ki mindkét riasztót. A-t, C-t és E-t is saját kulcsunkkal nyithatjuk. „C"-ben vegyük fel a fúrót, a piros mágneskártyát, és olvassuk el a levelet. A „D" és „F" ajtókon nincs zár, ezért kénytelenek leszünk valamelyiket megfúrni, hogy a „B"-hez jussunk, és kivegyük a pénzt. Ez nagy zajjal jár, és rövid időre a riasztó is megszólal. Most menjünk „I"-be. A „G" ajtót és a szekrényt a piros kártyával vagy a fúróval nyithatjuk ki. Itt végre megleljük a gyémántot és a kijárat kulcsát, így a helyszínről angolosan távozunk.

Museum

Az „A" szekrényben pénzt, bombát és segítő levelet, a „D"-ben pedig a pénzen és egy újabb bombán kívül egy szemüveget találunk (mindkettőt saját mágnesünkkel nyithatjuk ki). A bombával a robotokat tudjuk kis ideig harcképtelenné tenni. Ehhez vegyük a kezünkbe, és a megfelelő helyen nyomjuk meg a tűzgombot, majd szaladjunk. A bomba nem robban fel azonnal. A szemüveggel a rejtett riasztóberendezéseket láthatjuk meg. Ezután a „G" és „H" következik (mágnesünkkel). A pénzen kívül az egyikben egy piros kulcsot, a másikban egy piros mágnest lelünk. A kulcs az „E" és „B" ajtókat nyitja A „C"-ben (piros mágnes) pénzt és a fáraó maszkját, az „F"-ben (saját mágnes) pedig pénzt és a kijárat kulcsát találjuk meg. Most már tűnjünk el, mert a két vérszomjas robot könnyen bekeríthet bennünket, és a 15 percből is kevés maradhatott.

Bank

Húsz perc alatt kell megkeresnünk az aranyrudakat. Az „A"-ban pénzt, levelet, egy zöld kulcsot (a „B"-vel jelöltajtókat nyitja), a már ismert szemüveget és egy számológépet találjuk. A gép a riasztók kikapcsolásában lesz hasznunkra, mivel ismeri a kapcsolók számkódját. „G"-ben (saját mágnes) pénzt, levelet, egy időzített bombát és egy kék kártyát vehetünk magunkhoz. Ez a kártya nyitja „E"-t, „D"-t és a 2. és 4. riasztók dobozát. A pénzen kívül „E"-ből a piros kulcsra, „C"-ből a zöld kulcsra (az „F"-fel jelölt ajtókat nyitja), a „D"-ből pedig a piros kártyára lesz szükségünk. Ezeken kívül találunk bombákat, leveleket és egy kalapácsot is. Most menjünk a „H" széfhez (piros kártya), ami az aranyat, és az „I"-hez (piros kulcs), ami a kijárat kulcsát rejti.



Jelölések:

Fal

Ajtó. Saját kulccsal nyílik

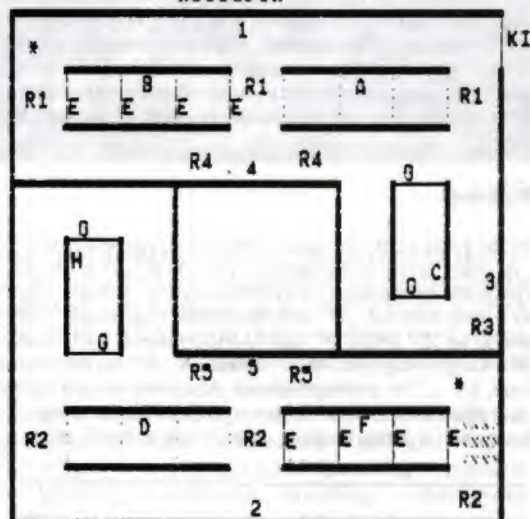
Ajtó

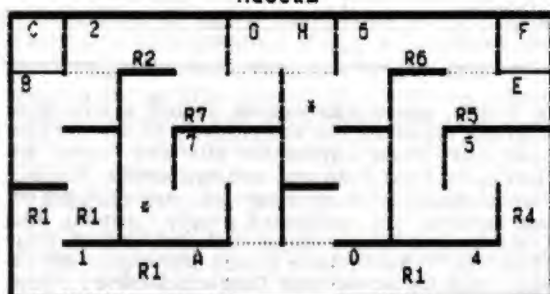
R1-R? Riasztók

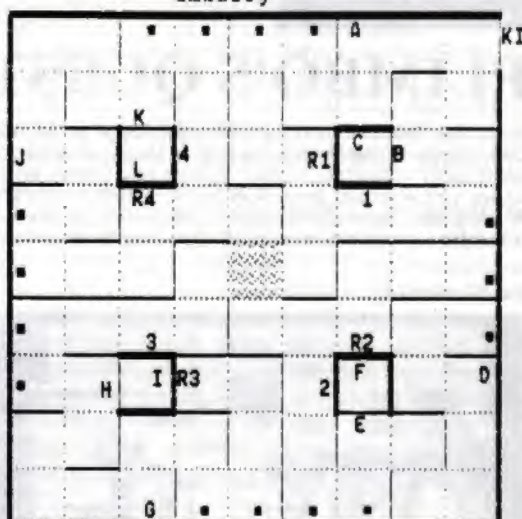
1-? Riasztók kapcsolója

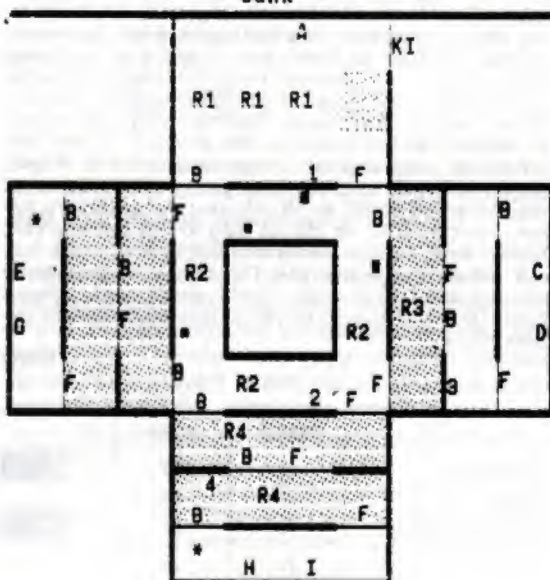
Riasztó

* Robot









Research

Ezen a pályán 25 percünk van. Saját eszközeinkkel csak az „A" széfhez tudunk eljutni, és itt sem találunk kulcsot. Van itt viszont egy csomó dinamit, melyekkel az intézet két része közti falat robbanthatjuk át. Ez elég favágó módszer, de a cél szentesíti az eszközt. A túloldalon „D"-ben egy kék kulcsot találunk, mely az „E" jelű ajtókhoz jó. Ezután „B"-ben vegyük fel a zöld kulcsot („G" ajtók) és a piros kártyát, „F"-ben pedig a piros kulcsot. Kifele menet „H"-ban (piros kulcs nyitja) keressük meg a kijárat kulcsát, „C"-ben (piros kártya) pedig a vegyszerrel teli üveget. Kincseinkkel pattanjunk motorra, és máris roboghatunk az utolsó akadály felé.

Embassy

Itt 30 perc alatt kell egy okmányt megszereznünk. Az „A"-ban talált mágnessel nyissuk ki „J"-t, és ezt a mágnest cseréljük ki a széfben levőre. Ezután vegyük ki a zöld kulcsot „D"-ből, és ennek segítségével nyissuk ki az „E" ajtót. „F"-ből (J mágnesével nyílik) rakjuk el a sárga mágnest. Most nyissuk ki „K"-t a zöld kulccsal, és „L"-et J mágnesével. A széfnél a zöld kulcsot cseréljük ki a piros mágnesre. „G"-ből (J mágnese) hozzuk el a piros kulcsot, és nyissuk ki vele „H"-t. „I"-ben (piros mágnes) található a dokumentum, amiért jöttünk. Már csak a kijárat kulcsa hiányzik. Ehhez nyissuk ki „B"-t a piros kulccsal, és „C"-t a piros mágnessel, majd a nagy sárga kulccsal kezünkben szaladhatunk a kijárat felé.

Természetesen a leírt megoldásokon kívül több más út is lehetséges, és mindenki a neki tetszőn mehet végig. Az első fokozat teljesítése nem nehéz, de ahhoz szükséges, hogy a nehezebbekre már kellő rutinnal érkezzünk. A játék nagyszerű, több hétig remek szórakozást, és hasznos időtöltést nyújthat, hiszen minden pillanatban új meglepetésekkel, nehézségekkel szolgál. Ezeket csak fejünket használva győzhetünk le. Grafikája szép, és jó megoldás, hogy választhatunk, felülről, vagy oldalról kívánjuk nézni hősünket.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		80	
ZENE		73	
JÁTSZHATÓSÁG		92	64
Összesen:		87	

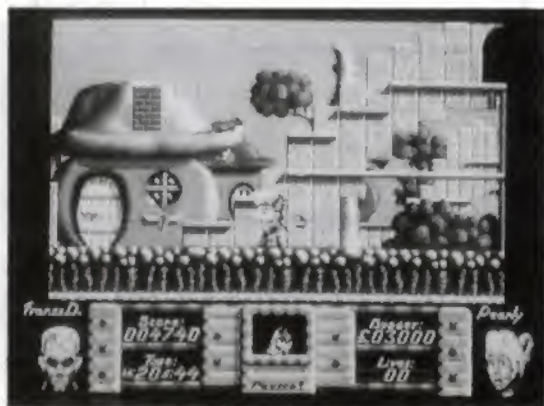


FOTÓ: AMIGA

FLIMBO'S QUEST

Nos, úgy indult mint egy tökéletes nap a kis ország, Dewdropland életében... De Fransz Dandruff a gonosz professzor változtatott ezen. Épített egy gépet, amely képes volt energiát átvinni az egyik testből a másikba. A „fogadó" személy visszanyerte volna fiatalságát, miközben a másik test meghal. Dewdropland királynője, Pearly, éppen alkalmasnak látszott a professzor számára, hiszen könnyű volt elrabolni és tele volt életenergiával. Franz egyszerűen elrabolta Pearlyt ám nem tudta, hogy Pearlynek van egy barátja: FLIMBO. Flimbo elhatározta hogy megmenti barátnőjét, ám ehhez keresztül kell verekednie magát 7 szinten, ahol Franz gonosz teremtményei csak arra várnak, hogy legyőzzék őt. Szerencsére Flimbo segítségére siet barátja, Dazz Bazian varázsló. Dazz képes mind a 7 szinten egy-egy ajtót nyitni, amely mögött várja a tekercseket, melyek segítségével továbbsegítheti Flimbot a következő pályára. Flimbo útját rendkívül változatos teremtmények próbálják meghiúsítani, ezek megsemmisítésénél Flimbo különböző tárgyakra ill. pénzre tehet szert. A tekercsen áll a kód egy-egy betűje, szerencsésebb esetben az egész kód. A szívek segítségével Flimbo kaphat extra életet, ha öt különböző színűt elvisz a varázslónak. A szívek színét lövésekkel változtatni is tudja. A pénzérméket érdemes felvennie, hiszen a varázslónál sok hasznos dolog várja. Vehet időt, amelynek segítségével meghosszabbíthatja Pearly életét, időleges sérthetetlenséget okozó varázsszert, megnövelheti erejét, és ha időt akar megtakarítani, vehet tekercseket is. Az időnek elég fontos szerepe van, hiszen amíg Flimbo hadakozik, addig Franz sem marad tétlen. Vajon sikerül-e Flimbonak megmentenie Dewdropland királynője, Pearly életét, vagy sikerül Franz Dandruff gonosz terve? Ez már csak egyedül rajtunk múlik...

FOTÓ: AMIGA



Chris

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	92	96	A
ZENE	83	80	
JÁTSZHATÓSÁG	79	81	64
Összesen:	78	76	

Vörös Ördögök

Manchester United

Az MU a világ leghíresebb klubcsapatai közé tartozik. Megalakulásuk óta (1878) hétszer lettek angol bajnokok, és ugyancsak hétszer kupagyőztesek 1968-ban elhódították a BEK-et. Idén bizonyára sokak számára emlékezetes döntetlen után az újrajátszásban megnyerték az FA kupát, így a KEK-ben Pécs ellen küzdhetnek a továbbjutásért.



FOTÓ: AMIGA

Harmadik számunkban már szóltunk néhány szót erről a nagyszerű programról, s most mivel megjelent a C64-es változat is, következzen a teljes leírás. A játék két nagy részből áll. Az első felében az együttes felkészítését és menedzselési feladatait kell ellátnunk, a másodikban pedig a mérkőzéseket kell lejátszanunk.

A játékot az egyes joystickkal irányíthatjuk. Kezdéskor választhatunk, hogy az üzenetek angolul vagy németül jelenjenek meg a képernyőn, majd a főmenübe jutunk. Itt középen a csapat címerét láthatjuk, körülötte pedig nyolc kis ikont, melyekkel a különböző funkciókat érhetjük el.

A bal felső sarokban egy csoportképet látunk. Itt játékosaink nevét, posztját és ügyességét nézhetjük végig. A GK (goalkeeper) kapust, a DE (defender) hátvédet, az MI (midfield) középpályást, az ST (striker) pedig csatárt jelent. Az egyes neveket kiválasztva még több adatot tudunk meg játékosainkról (Pl. gyorsaság, helyezkedés, labdakezelés, lövés).

Felül középen az elsősegély ládát választva megnézhetjük sérültjeink betegségét (a név fölött nyomjuk meg a tűzgombot), és gyógyulásuk várható időtartamát.

A jobboldali sípnál az eltiltott játékosok listáját kapjuk. A középső sor bal felén a legfrissebb újságokban olvashatjuk csapatunk értékelését. Ezt egy szótárral bárki megértheti. (Egy idő után elég egyhangúak lesznek ezek a cikkek.)

A jobb szélen játékosok vásárlását és eladását intézhetjük el. Itt egy újabb menübe jutunk. Ennek baloldalán játékosainknak átadási listára tehetjük. A másik oldalon választhatunk az átadási listán levő (Transfer List) vagy leigazolt focisták (Scout for a player) között. Ha az utóbbiak közül néztünk ki valakit, általában annak vételáránál nagyobb összeget kell felajánlanunk (Bid), különben elutasítanak.

A főmenü bal alsó sarkában vehetjük lemezre csapatunkat és tölthetünk be egy régit. Itt állíthatjuk be a játék paramétereit is, köztük a mérkőzések hosszát, a menedzser és a játékosok nevét. A nehézségi fokozatnál saját és az ellenfél játékosainak gyorsaságát módosíthatjuk (a maximális érték 100, a minimális pedig 50). Ebben a pontban azt is beállíthatjuk, hogy később csak mecscseket játszunk, a csapat összeállításával nem foglalkozunk (Arcade section only).

A jobb alsó sarokban embereink edzését irányíthatjuk. Minden játékosnak kijelöljük, hogy a lehetséges hét gyakorlatból (passing – passzolás, tackling – szerelés, finishing – befejezés, marking – célzás, tactics – taktika, fitness – alkalmasság, set pieces – támadások begyakorlása) melyik négyet végezzék és milyen intenzitással.

Alul középen mérkőzéseinket játszhatjuk le. Itt nézhetjük meg a bajnokság állását és sorsolását is. A meccsek kezdete előtt kell beállítanunk a csapat felállását és a kezdő tizenegyet.

A mérkőzéseket felülről látjuk. Az emberek jól irányíthatóak, de elég nehéz gólt lőni. Mindig a labdához legközelebb levő játékosunkat tudjuk mozgatni, és ez gyakran bonyodalmat okoz. A program ismeri a szabályokat, lehet szabadrúgást és tizenegyest rúgni.

A program menedzser része szépségében és gyorsaságában messze megelőzi az ilyen típusúakat. Az Amigás változatban az összes játékos digitalizált képét megnézhetjük. Nagyon hiányzik azonban, hogy sehol nem tudjuk meg, mennyi pénzünk van (Csak akkor derül ki, amikor már elfogyott.) Rossz, hogy a játékosok nem öregednek, így a bajnokság végén az egészet kezdhetjük előről. Remélem mindenki nagy sikereket ér el a játékban, de a valóságban drukkoljunk a Pécsnek. (A játák tesztelése C64-es gépen történt!)

T.T.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	85	79	A
ZENE	73	70	
JÁTSZHATÓSÁG	52	71	64
Összesen:	72	75	

Kell hozzá jó joystick és idegszál

Turrican

Néha mindannyiunknak vannak rémálmai. De honnan jönnek ezek, mi az oka rémálmainknak? Legendák mesélnek egy háromfejű élőlényről, melynek olyan hatalmas lelkiereje volt, hogy a földön mindenkit megérintett gonosz gondolataival. Az emberi érzések között megjelent a félelem és az aggódás, és a rémálmok az éjszakát egy hideg, ijesztő hellyé varázsolták. Ennek a teremtménynek a neve MORGUL volt. Egy Devolon nevű hős harcosnak azonban sikerült legyőznie Morgult, és száműzte őt egy rejtett dimenzióba, evvel akarván megszabadítani az emberiséget a lény gonosz hatalmától. Sok-sok év telt el azóta és az emberek még mindig aggódnak, és vannak rémálmaik. Morgul befolyása még érvényesül az embereken, annak ellenére hogy őt magát sikerült elűzni. Hogy-hogy nem ezek a rémálmok egyre erősödtek, olyannyira hogy mindenki fejében megfordult a gondolat: Morgul valahogy kiszabadult.

Te vagy Turrican, egyike az emberi faj azon tagjainak akikből még nem veszett ki teljesen a bátorság. Felszerelkezve a legújabb, legnagyobb tűzerejű fegyverekkel elindulsz, hogy megtaláld és megöld Morgult.

Röviden ennyi Turrican története, melyet a Katakis című programjáról már eléggé ismert Manfred Trenz készített. Turricannek 5 szinten kell átküzdenie magát, megütköznie a nagyobb s kisebb őrökkel, és valahogy eligazodni a játék labirintusaiban. A hős elég sok féle fegyverrel rendelkezik, ezek a következők: egy gyorstüzelő pulzáló lézer, egy nagy energiájú fénykévét kibocsátó kézifegyver, különböző aknák, lézer fal mely garantáltan elpusztít minden ellenfelet a képernyőn, és ha ez még mindig nem elég, ő maga is át tud alakulni surikenné. (Elég vad dolgok nem igaz?) Természetesen a fegyverek municiója véges, de az is természetes hogy játék közben szert tehetünk utánpótlásra. Ezek vagy egy-egy ellenség lelövésekor kerülnek elő, vagy pedig el vannak rejtve a pályákon, és úgy kell megtalálni őket. Kaphatunk még extra tűzerőt is, például egyszerre több irányban lövöldöző lézert, nagyobb hatótávolságú fénykévét, pajzsokat stb...

Csak néhány szó az irányításról: a fénykévét a tűzgomb hosszabb idejű megnyomásával lehet létrehozni, majd különböző irányokba forgatni. A lézer fal a szóköz billentyűvel aktivizálható, surikenné átváltozni pedig a joystick lefelé húzásával és a szóköz billentyű lenyomásával lehet. Az időzített bombát a joystick le + tűzgomb kombinációval rakhatjuk le.

A kisebb ellenfelek nem túl eredetiek, néhánnyal már lehetett találkozni a Katakisban is, de a nagyobb őrök meglepően jók. Az első szinten egy hatalmas ököl, amely ki akarja verni még a levegőt is belőlünk. A második egy még nagyobb robot piranha, melyből természetesen kisebb piranhák rajzanak elő. (Sajnos nem tudom, hogy ez a természetben természetes-e, egy ilyen akció játékban mindenképpen az.) És végezetül ott van egy „késes gép", amely foglyul ejt bennünket az egyik utolsó szobában, méghozzá egy elég kínos szituációban.

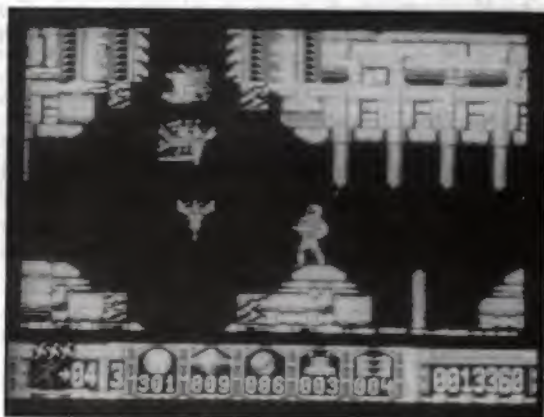
A változatosság nélkülözhetetlen egy ilyen típusú játékban, ám a Turrican ellen ilyen téren sem merülhet fel kifogás. Az első szint egy fuss végig, lőj le mindenkit, semmisíts meg mindent kategóriájú Shoot'em up. A második is hasonló, ám itt már érdemes bejárni az egész pályát, bizonyos eldugott helyeken rengeteg gyémántot találhatunk. A harmadik szint egy függőlegesen mozgatott lődd ami mozog szint, ám a negyedik egy bonyolult labirintus. Az ötödik szinten végre elérkezünk Morgul városába, amely szintén bonyolult és rengeteg ellenséggel van megtűzdelve.

Néhány tipp:

A harmadik pályáról nem lehet a szokásos módon kijutni, ám ha sikerül eljutnunk a jobb alsó sarokba, az ott levő kis bigyó szétlövése után megjelenik egy lift. A szétlőhető falaknál ajánlott vigyázni, mert a fal néhány tagjából villámgyorsan ellenfelek lehetnek, és csak nagy energiaveszteség árán tudunk megmenekülni. Szinte minden pályán találhatóak „ egy nagyból sok kicsi lesz" ellenfelek, ezek is aránylag sok galibát tudnak okozni.

A hatodik pálya elejéről látszólag nem lehet továbbjutni. Itt forduljunk jobbra, guggoljunk le, és lőjünk csak úgy egyet a levegőbe. Ebből jele-

FOTÓ: C–64




FOTÓ: AMIGA

nik meg a pálya jobb szélén az eddig láthatatlan Jet, mellyel már lehet is repülni. Az utolsó pályán ne ijedjünk meg a látszólag tömör faltól, hanem álljunk meg egy helyben, és forgassuk körbe a fénykévét. Ezen a pályán csak a kilőhető kockák helyén tudunk továbbhaladni.

Összességében a Turrican az a játék, amit nem szabad elszalasztani az ellenségek szépen vannak színezve, finoman animáltak, a játék zenéje szintén elfogadható, bár nagyrészt csak különböző effektekkel lehet találkozni. A játszhatóság szintén jó, bár még nem nagyon találkoztunk olyan emberrel aki játék közben ne használta volna ki alapszókincsének egy bizonyos hányadát. Egy biztos: a játékhoz igen jó minőségű joystick és idegszál szükséges!


FOTÓ: AMIGA

Chris

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	90	90	A
ZENE	92	20	
JÁTSZHATÓSÁG	83	60	64
Összesen:	89	42	

Te is lehetsz
az országutak királya

Street Rod



1963 – Amerika. Kennedyt meggyilkolják. Vietnam egy darázsfészekhez hasonlít. Tombol a Rock and Roll láz. A benzinválságot még hírből sem ismerik, mindenki autóval jár. A piacot a Ford, a General Motors, és a Chrysler kocsijai uralják.

Történetünk egy amerikai kisvárosban játszódik, ahol minden megtalálható, ami egy kisvároshoz illik. Itt van Bob autós büféje, ahol esténként a fiatalok találkoznak, Gus benzinkútja, ahol zsebpénzük nagyrészét lebukják, és itt van az országutak császára a „KING", akinek a leggyorsabb a gépe, egy 1963-as felspécizett Corvette, és a legszebb a barátnője. Minden fiú legnagyobb álma, hogy egyszer a helyébe léphessen.

Mi egy fiatal srác szerepében vagyunk, akinek még alig száradt meg a tinta a jogosítványán. Betöltés után rögtön meg is látjuk ezt, nem is lesz más dolgunk, csak a nevünket kell beírni. Amigán ezt rögtön megtehetjük, 64-en előbb rá kell nyomnunk az „OK" feliratra. Ha kimentett állást szeretnénk betölteni, az „OLD GAME" opciót válasszuk. A jogsi szignálása után a napi újságot láthatjuk. Pénzünk mennyisége a bal alsó sarokban olvasható le, ez jelenleg 750 dollár. Az újság 3 részből áll. Az elsőn elolvashatjuk a legfrissebb híreket pl: „A Ford és a GM kiröhögte a japán autókat", és a dátumot. A másodikon (USED CARS), az eladó használt autók listája található, a harmadikon (AUTO PARTS) pedig a különböző alkatrészek. A jobb sarokban egy négyzet látható, Amigán egy kocsi képe van benne, 64-en pedig a DROP IT felirat. Ennek segítségével mindenkor a garázsunkba térhetünk vissza. Ha autót akarunk venni, válasszuk a középső oldalt. Valószínűleg itt fogja az első meglepetés érni a Test Drive rajongókat, ugyanis ebben a játékban 25(!) féle kocsi közül választhatunk. Egyelőre sajnos csak elviekben, hiszen a pénztárcánk meglehetősen lapos. Láthatjuk az autók gyártási évét, nevét és típusát, pár szóban az állapotukat, teljesítményüket, felszereltségüket, és végül az árukat. Ha kiválasztjuk valamelyik gépet, SEE IT-tel megnézhetjük, YEAH!-vel megvehetjük, FORGET IT-tel pedig visszaléphetünk. A jobb és a bal oldalon látható egy-egy laptöredék. Ezekre rányomva tudunk előre-NEXT PAGE illetve hátra-PREVIOUS PAGE lapozni. Mivel a játék során gyakran fogjuk

használni az alkatrészeket tartalmazó oldalt, ismerjük meg ennek is a szerkezetét. A lapozás a fent említett módon történhet. Nagyon fontos dolog, hogy bármilyen alkatrészt veszünk is, annak típusa egyezzen kocsink típusával, ellenkező esetben beszereléskor az IT WON'T FIT (ez nem illeszkedik) üzenetet kapjuk. A sor a motorokkal (ENGINE) indul. Fel van tüntetve a típus (FORD, GM, CHRYSLER), a teljesítmény, a jelenlegi állapot, és az ár. Láthatjuk a váltókat, melyek lehetnek automaták (AUTO), vagy 3–4 sebességesek. Ezután következnek a szelepfedelek (MANIFOLD). (Az egyszerűség kedvéért legközelebb az angol nevet fogom használni). Erre fogjuk majd a karburátorokat rászerelni. Itt szintén látható a típus és az ár. A sort a karburátorok folytatják (CARB), és legvégül jönnek a kerekek (TIRES). A különböző alkatrészeket könnyű sorrendbe állítani: mindig a drágább a jobb. Néhányuk mellett a „FITS ALL" megjegyzést látjuk, ez azt jelenti, hogy minden fajtájú motorra illeszkedik. Ha profi verdát akarunk összedobni, akkor kizárólag RACING (verseny) elemeket használjunk. Vásárlás után saját szerelőműhelyünkben találjuk magunkat.

A GARÁZSBAN

A különböző tárgyakra mutatva a géptől üzeneteket kapunk, hogy mit lehet segítségükkel csinálni, a tűzgombot nyomva pedig a hozzájuk tartozó menüket hívhatjuk le (ha van). Óra: TIME TO QUIT – itt léphetünk be az I/O menübe. SAVE GAME-a mindenkori játékállást menthetjük el. OLD GAME – egy előzőleg kimentett állást tölthetünk be. NEW GAME – a játék újrakezdése, QUIT – kilépés a programból, FORGET IT – kilépés a menüből. Itt szeretném megjegyezni, hogy a FORGET IT utasítás mindig az aktuális menüből való kilépést jelenti, ezért erre nem kívánok mindig külön kitérni. Rádió: CATCH SOME MUSIC – csendes perceinket dobhatjuk fel egy kis rock'and'roll zenével, SQUELCH IT – a zene kikapcsolása. Dobozok a polcon: NEW STICKER-kocsinkat matricával díszíthetjük, darabja 5 dollár. NEXT STICKER-válogatás a matricák között, GO AHEAD-a matrica felragasztása, SKIP IT – visszalépés. Naptár: CALENDAR – a világító szám a napi dátum. Amigán nyitott könyv, 64-en fehér lap: CAR INFO – kocsink adatai. A menüben sorrendben a következő dolgok szerepelnek: – motorunk fajtája, teljesítménye – a szelepfedél (MANIFOLD) típusa – a karburátor (CARB.) típusa – a váltó fajtája: AUTO – automata, 3–4 SPEED–3 vagy 4 sebességes, RACING – versenyváltó. – A kerekek fajtája és minősége – maximális sebesség – üzemanyagunk mennyisége.

Használat közben persze minden folyamatosan romlik, ennek mértékét az időközben zárójelben megjelenő szám mutatja százalékos arányban.

Emelő: CHANGE TIRES – kerékcsere. Teljesen automatikus, a menüből ki kell választanunk a nekünk megfelelő „papucsot". Persze ez csak akkor lehetséges, ha van tartalék kerekünk. (Ellenkező esetben a YOU'VE NO SPARE TIRES figyelmeztetést látjuk). Festékszóró: NEW PAINT JOB – ha nem tetszik gépünk jelenlegi színe, 20 dolcsiért átfujathatjuk. Benzines kanna: WANNA TANK? – tankolás. Vigyük rá a kurzort a kút oldalán lógó töltőre, és illesszük ezt a kocsi oldalán kinyíló nyílásba. A tűzgomb megnyomása után a töltés automatikusan be és kikapcsol. Egy tankolás kb.



FOTÓ: AMIGA

5–6 dollár. A földön heverő újság: CHECK OUT THE NEWSPAPER – megnézhetjük a napi újságot. A falon lógó papírlap: SELL PARTS – felesleges alkatrészeink eladása. Válasszuk ki a tetszőt, és írjuk be az árat, amit kérünk érte. Ha az ár megfelelő, a gép elfogadja (I'LL TAKE IT), ha nem (NO WAY!), akkor ő mond egy árat. Ha 3 ajánlat után sem jön létre az üzlet, újra kell próbálkoznunk. Érdemes megnézni, hogy az újságban mennyibe kerül a szóban forgó tárgy, és ehhez közeli összeget kérni. A játék során lehetőség van ellenfeleink autójának elnyerésére, vagy ha már elég gazdagok vagyunk, újabb kocsik vásárlására. Ha a kurzort a képernyő tetejére visszük, a CARS üzenetet látjuk. Itt megkapjuk autóink listáját. SWITCH-el váltogathatunk, SELL IT-tel pedig eladhgatunk. Ennek menete megegyezik a már fentebb említett alkatrészeladás tortúrájával.

És végre-valahára elérkeztünk az egész játék szívéhez, a kocsinkhoz. Az alapfeladat az, hogy minél jobban felspécizzük kedvencünket, és minél magasabb sebességet érjünk el. A légellenállás csökkentése miatt alakítsuk át a tetőt – THE ROOF. CHOP ROOF – csonkítás, 70 dollár. RESTORE ROOF – visszaállítás. Ha nincs elég pénzünk, a gép megdorgál: CUSTOMIZATION AIN'T FREE. A súly csökkentése miatt leszerelhetjük az ütkötőket: STRIP FRONT ill. REAR BUMPER (15 dolcsi). RESTORE BUMPER – visszaszerelés. A kocsi közepén található a váltó: CHANGE TRANSMISSION. A két sárga csavar (BOLT) kiszedése után

FOTÓ: AMIGA



cserélhetünk, a menüből kiválasztva a megfelelőt (CHANGE). (Ha csak egy váltónk van, nem tudunk cserélni!). Ha készen vagyunk, tegyük vissza a csavarokat, és DONE. És most lássuk a verda lelkét, a motort (POP THE HOOD). A motor 3 fő részből áll, a szét és összeszerelés a következő sorrendben történik: karburátor, manifold, motor. Tehát a karburátorcseréhez elég levenni a régit, motorcseréhez teljesen szét kell bontani a „szívet". (Utolsó mozzanatként még egy biztosítékot (WIRE) is el kell távolítani!). Ha mindenki kellő gyakorlatot szerzett a szerelésben, az utolsó mozzanat következik, a beállítás – TUNE. Amigán a jobbra-ballra, 64-en a fel-le mutató nyilak segítségével kell a villogó pontot a megfelelő helyzetbe hozni. Ez 64-en középen található, Amigán egy sárga csík mutatja. A tuti helyen a pont színe megváltozik, és egy szebb motorhangot hallhatunk.

Mielőtt beugranánk a mély vízbe, ellenőrizzünk le mindent: a tető meg van-e csonkítva, az ütközőket levettük-e, a motor be van-e állítva, van-e üzemanyag. Megjegyzésként annyit, hogy az elérhető max. sebesség 136 m/h. Ezt az 1963-as CORVETTE-vel sikerült futnom, a legerősebb GM motorral, racing 4 sebességes váltóval 2 db krómozott racing karburátorral, racing manifold-dal, racing slick-kel, ütköző nélkül, és helyes motorbeállítással. Vegyünk egy nagy levegőt, és tolassunk ki az utcára (HIT THE STREET).

A VERSENY

Rövid autózás után megérkezünk BOB büféjéhez. Itt megtekinthetjük leendő ellenfeleinket. Ha kíváncsiak vagyunk, mit tud a többiek kocsija, a motorháztetőkre mutatva kapjuk meg a kívánt információkat. (POP THE HOOD). Ki tudja miért, az Amiga verzió csak képet ad a motorról, míg a C64-en leírva találjuk meg ugyanezt. Ha a fószer gépe gyengébb, vagy a miénkel azonos, akkor érdemes őt kihívni (CLICK TO CHALLENGE). A büfé falánál álló figura segítségével visszahívhatók az ellenfelek.

Két variáció közül is választhatunk. Amikor pénzt akarunk nyerni, vagy el akarjuk dönteni, hogy jobb-e az autónk teljesítménye, akkor a gyorsulási verseny a miénk (DRAG RACE). Ha komolyabb tétbe fogadunk, vagy kocsit szeretnénk nyerni, utcai versenyre kell mennünk (ROAD RACE). A PINK SLIPS opció segítségével mehetünk az ellenfél gépéért. Vigyázat, ha ezt elveszítjük, az autónk ugrik! Jó esetben ajánlatunkat elfogadják (YOU'RE ON, ALLRIGH, OK), tehát mehetünk a pályára, amely a városka egy elhagyatott útja lesz. Néha azonban elutasító választ kapunk (BUZZ OFF, GEEK, TWERP, WISE UP KID, GET LOST).

A verseny a zöld lámpa kigyulladásakor indul. A joy előre nyomásával gyorsítunk, hátra húzásával lassítunk, a tűz gomb megnyomásával válthatunk. Automata váltónál csak a kart kell nyomnunk. Sajnos az Amiga változat rossz tulajdonsága, hogy erőszakos váltás ill. gyorsítás esetén a váltó vagy a motor tropára megy. Lehetőleg a fordulatszámmérő mutatóját ne engedjük a piros zónába, így elkerüljük a motor gyors romlását. Gyorsulási versenynél az út egyenes, utcainál kanyarokkal tarkított. A kellemes meglepetést a nagyritkán megjelenő rendőrautó okozza, amit maximum lehagyni lehet (azt sem mindig). Természetesen ahogy egyre jobb kocsink van, a többiek is egyre erősebbek. Megfelelő számú csata megnyerése, és egy csúcs kocsi megszerzése után megjelenik a KING. Ha őt is megverjük, mindent magunkénak tudhatunk, amire vágytunk.

TIPPEK A VÉGSŐ GYŐZELEMHEZ

Vegyünk legalább 2 1963-as CORVETTE-t, és bütyköljük meg maximálisra őket. Menjünk ki az egyikkel, és várjuk be a királyt. Ha kihívjuk, valószínűleg azt fogja mondani, hogy fussunk több gyorsulási versenyt (YOU'VE TO WIN MORE DRAG RACES). Ekkor győzzünk le kb. négy ellenfelet, legjobb tét nélkül, így biztos mindenki kiáll velünk. Menjünk vissza a garázsba, váltsunk át a másik járgányra, és hívjuk vissza a királyt. Innen már csak az ügyességünkön múlik a győzelem. Persze nem elég csak legyorsulnunk őt, az autóját is el kell nyernünk. Fej fej melletti verseny esetén megpróbálkozhatunk a leszorítással is.

Mit is mondjunk még a játékról? Midkét változat minden szempontból csúcs. A grafika és a hanghatások bombasztikusak, egy kis stratégiai érzék sem felesleges, biztos vagyok benne, hogy nemcsak a TEST DRIVE rajongók lesznek a program szerelmesei. Megnyerés után pedig nézzük meg barátnőnkkel a hasonló témájú CRY BABY című filmet a mozikban.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	89	94	A
ZENE	78	68	
JÁTSZHATÓSÁG	91	91	64
Összesen:	87	90	

Kitünő fociprogram

KICK OFF 2

Úgy gondoljuk, hogy ezzel az AMIGÁN megjelent csodálatos programmal kicsit részletesebben kell foglalkoznunk. Nagyszerű képi megjelenítése, hanghatásai, könnyű kezelhetősége és sokoldalúsága teszi a fociprogramok jelenlegi legjobbjává.

A csodálatos kezdőkép után 9 féle opció közül válogathatunk:

PRACTICE: ebben az üzemmódban kiválaszthatjuk, hogy hány játékossal akarunk játszani és melyikkel merre támadunk.

Ha egy játékost választottunk, akkor egy kapura történik a játék. Itt gyakorolhatjuk a passzolgatást, a kapura törést, és az egész játék kezelését.

SINGLE GAME: Lehetőségünk nyílik bajnokságon kívül akár négy csapattal egymás ellen is játszani.

THE LEAGUE: Bajnokságot tudunk játszani, nyolc nemzet válogatottjával. A gép kijelöli a küzdő feleket, és a csapatnév melletti C betűvel jelzi, hogy azok az ő irányítása alatt állnak. Ha ezen változtatni akarunk, menjünk az általunk irányítani kívánt csapatra, és az F1 gomb megnyomásával átvehetjük azt tőle. CONTINUE-vala következő mérkőzésre ugorhatunk, LOAD-dal új állást tölthetünk (természetesen csak ha van ilyen kimentve), SAVE-vel menthetünk, és QUIT-tel bármikor kiszállhatunk.

A játéknak ezek a részei és a csapatok kiválasztása minden opciónál ugyanígy történik.

THE CUP: Ugyanaz, mint az előző, de itt elődöntő, középdöntő és döntő van a szimpla bajnokság helyett.

INTERNATIONAL FRIENDLY: Barátságos mérkőzés.

ACTION REPLAY: A játék egyik legérdekesebb része, ahol ismét megnézhetjük az elmúlt játékok során esetlegesen kimentett szép részeket, illetve gólokat.

KIT DESIGN: A csapatok mezének szinén és rajzolatán változtathatunk (ez általában felesleges, mert az alapszinek elég jól elütnek egymástól).

OPTIONS: Ez a játék legtöbbet használt, és a legnagyobb változatosságot biztosító része. Ezek sorban:

PITCH: A pálya minőségét változtathatjuk. Ez lehet normál, vizes, sáros és kemény.

A random (véletlen) magáért beszél.



FOTÓ: AMIGA

DURATION: Mérkőzés hossza.

WIND: Szélerősség.

EXTRA TIME: Legyen-e hosszabbítás, ha az állás úgy kívánja, vagy nem.

AFTER TOUCH: A labda csavarását tehetjük lehetővé.

LEAGUE SKILL: A bajnokság nehézségi fokozata (nemzetközi, 1. osztályú, 3. osztályú).

GAME SPEED: Játék sebessége.

SKILL LEVEL: A csapatok erőssége.

SELECT TACTICS: Lehetőségünk nyílik csapatunk taktikáját beállítani. Nyolc féle közül egyszerre négy szerepelhet tarsolyunkban, amiket a játék folyamán bármikor cserélgethetünk.

REFEREE: Játékvezetőt választhatunk magunknak. Ha a véletlenre bízzuk a döntést, akkor meccsenként változik, hogy mennyit és miért fúj.

SPECIAL EVENTS: Itt választhatjuk ki a legizgalmasabb részt, a világbajnokságot.

Ennyit a játék kezeléséről.

Az alap Kick Off-hoz képest több eltérést is találhatunk. Ennél a gép csak egy nyelven – angolul – közli üzeneteit, viszont itt mérkőzés közben nemcsak a játékban levő játékos számát, hanem nevét is tudatja velünk. A jobb kijelzés hatására

FOTÓ: AMIGA



a pálya beláthatósága egy kicsit bővült. Hatalmas előnye az előbbivel szemben, hogy hasonlóan a Microprose Soccer-hez itt is tudunk csavarni, bár sokkal bár sokkal élethűbben.

A kapu közelében történt szabálytalanságoknál lehetőség nyílik szabadrúgás elvégzésére. A labda elrúgásának ívét – ha nem is túl nagy mértékben – szabályozhatjuk. Igen erősen érezhető a pálya minősége, úgyhogy más-más típusú talajon teljesen különböző játékstílust kell alkalmaznunk.

Menet közben a szépnek ítélt helyzeteket és gólokat az R billentyű megnyomásával megismételtethetjük, és ha úgy gondoljuk, az F1 gombbal lemezre menthetjük.

Ha a labda elhagyta a játékteret, az F4–F5-tel cserélhetünk. A kurzor fel és le használatával kiválaszthatjuk a lecserélendő játékost, és a space megnyomására új erőkkel frissül csapatunk.

Ha ketten egymás ellen játszunk, akkor az egyik fél a bal, a másik pedig a jobb billentyűzeten 1–4-ig változtathat a taktikán.

Bár a játék a gép ellen előnytelen – még ha őt gyengébb fokozatra is állítjuk, – ettől függetlenül a kiváló kezelhetőség és sokoldalúság számlájára írható, hogy állandó vesztes után sem megy el a kedvünk az ANCO cég és DINO DINI által készített Kick Off 2-től.

Egyébként valószínűnek tartjuk, hogy Amigán a fociprogramok között még egy jó darabig ő lesz a nyerő... A játék Amiga változatát teszteltük.

Jámbor Árpád

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83	66	A
ZENE	70	58	
JÁTSZHATÓSÁG	93	70	64
Összesen:	90	73	

ELITE SQUAD II

A Double Density cég úgy látszik felkarolta a logikai játékok szerzőit, mivel egy hónapon belül ez a második logikai program, amit az ő nevük fémjelez.

A játék célja a következő: kis labdánkkal a szint elején megjelölt színnel szinezzük be a különböző alakú felületeket. A pályákon kétféle szinezetű kockák helyezkednek el. Ha egy kockára rálépünk, akkor az addigi szinte átvált a másik színre. Okos taktikázással próbáljuk meg az összes kockát a megadott színűre beszinezni. Feladatunkat csak az idő múlása, és egyes „kapcsoló-kockák" nehezítik meg, amelyekre rálépve, néhány kocka színe az ellenkezőjére vált át. Ez főleg akkor idegesítő, ha ezek a mezők tőlünk távol villannak fel, hiszen akkor eddigi munkánkat újra kell kezdenünk, mivel akkor át kell gázolnunk a már megfelelő színű kockákon is.

A játék ötlete és kivitelezése nem túlságosan egyedi, de azért kellemes színfolt a C64-es játékpalettán.

Zolee



FOTÓ: C–64

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		58	
ZENE		51	
JÁTSZHATÓSÁG		83	64
Összesen:		71	

Az ember, aki legyőzte Al Caponet

The Untouchables

Történetünk 1931-ben játszódik Chicagóban. Egy fiatal szövetségi ügynök vezetésével válogatott csapat készül nagy feladatára. Nem ismerik a félelmet. Egyetlen céljuk, hogy legyőzzék Al Caponet. Ők az érinthetetlenek.

Bizonyára sokan látták a hírhedt gengszter utolsó napjairól szóló filmet, mely alapjául szolgált az Ocean cég arcade játékának. Főhősünk Elliot Ness cselekedeteit hat pályán, hátborzongató kalandokon, lenyűgöző akciókon keresztül követhetjük nyomon. Ha győzünk, élő legendává válunk, mint régen Elliot. A program 1989 decemberében jelent meg jelent meg, és karácsonyig óriási sikert aratott.

Ennyit a történetről, de most nézzük a játékot. Embereinket joystickkal vagy Amigán kurzorgombokkal irányíthatjuk. Az üldözést megszakítani és újraindítani a P billentyűvel lehet (Amigán Caps Lock). Pontszámunkat a banditák lelövésével, a leejtett tárgyak összegyűjtésével és a szintek teljesítésével szaporíthatjuk.

1. szint: a raktár

Rájössz, hogy Al Capone emberei egy elhagyott raktárban dolgoznak. Itt gyűjtik össze a csempészett alkoholt. Feladatod, hogy a bérgyilkosokat és Capone könyvelőit elkapd. A könyvelők irányát egy nyíl mutatja a kép szélén. Ha sikerül valamelyiket lelőni, az elejt egy lapot Capone főkönyvéből. Ezekből az adatokból tudhatjuk meg a banda következő lépéseit. A pálya teljesítéséhez tíz ilyen lapot kell összeszednünk. C64-en munkánkat az is nehezíti, hogy a leejtett oldalakat a gengszeterek is felvehetik. Az elhagyott hegedűdarabokban különböző hatékony fegyvert találunk, a homokóra felszedésével pedig időnk növekszik. Ezen a pályán a joyt feltolva emberünk ugrik, lehúzva pedig legugol. A kép felső részén láthatjuk pontszámunkat, a hátralevő időt, az összegyűjtött bizonyítékok számát, energiánkat és municiónkat.

FOTÓ: AMIGA



2. szint: a híd

A raktárban összeszedett információkból kiderül, hogy a banda a kanadai határon illegális útvonalon hozza be az alkoholt az országba. Célunk az út felszámolása. Ehhez le kell lőnünk Al Capone embereit és össze kell gyűjtenünk az elszórt üvegeket. A hídon elsősegély ládát is találunk, mely energiánkat növeli. A joy-jal fegyverünk célkeresztjét mozgathatjuk. Ha a kart jobbra-le vagy balra-le húzzuk, emberünk gurul odébb. Itt már négy emberünk van. Közülük a képről kigördülve választhatunk. Felül pontunkat, időnket és energiánkat látjuk.

3. szint: a fasor

A határon elfogott banditától megtudtad, melyik pályaudvarról akarja Al Capone könyvelője elhagyni az országot. Még a vonat indulása előtt el kell kapnod őt, és meg kell szerezned a bizonyítékokat. Tervedről azonban Al Capone is tudomást szerez, és mindent bevet, hogy ebben megakadályozzon. Chicagóban a pályaudvar felé vezető út minden sarkán orgyilkosok várnak rád. A botkormánnyal fegyvered célkeresztjét mozgathatod. Ha a kép szélére érsz, fedezékbe vonulsz. Itt választhatsz négy embered közül. Akit nem használsz, az fokozatosan regenerálódik (ha még nem halott). A képen a pontokat, időt, energiát, fegyvered kaliberét és a maradék gonosztevők számát látod.



FOTÓ: AMIGA

4. szint: a pályaudvar

Ness miközben a könyvelő érkezésére vár, segít egy nőnek felvinni a babakocsit a lépcsőkön. Mielőtt azonban felérnének, az megérkezik egy felfegyverzett csapattal és tüzet nyit. Hősünk persze viszonozza a tüzet, mire a kocsi gurulni kezd lefele a lépcsőkön. A kocsit megállítani már nem tudjuk, ezért egész úton óvnunk kell ellenfeleink golyóitól. A nagy lövöldözésben természetesen az ártatlan polgárok életét is kímélnünk kell. A képen emberünk és a baba energiája látható.

5. szint: a túsz

A pályaudvari bandából már csak egy fickó maradt életben. Ő azonban egy túsz fejének szegezve fegyverét menekülni próbál. Egy pontos lövéssel kell a teroristát eltalálnunk, hiszen tévedésünk a fogoly életébe kerül. Természetesen csak véges idő áll rendelkezésünkre.

6. szint: a háztetőn

Minden bizonyítékot megszereztünk, Al Caponet tárgyalásra idézik be. Legjobb bérgyilkosa Frank Nitti azonban még szabadlábon van. Vele személyes ügyünk is van, hiszen meg kell bosszulnunk Malone halálát. A gyilkost emberünk követi a bíróság tetőire, és itt kezdődik az utolsó és legvéresebb párbaj. Fegyverünket fedezékben tudjuk újratölteni. A cserépedények szétlövésével energiánk növekszik. Itt a kép a pontszámot, energiánkat, időnket és fegyverünk állapotát mutatja.

Ha sokáig akarsz élni, soha ne maradj egy helyben, próbálj mindig mozogni. Ha embered energiája nagyon lecsökken, gyorsan cseréld ki másikra. Csapatod pihenő tagjai lassan felépülnek sérüléseikből.

Az eseményeket végigjátszva az volt az érzésem, hogy az egyes pályákat más és más emberek készítették. Az első szinten egész egyszerű a feladatunk, hiszen csak lövöldöznünk kell. A megvalósítás azonban elég fárasztó és nehéz. Mire összeszedtem a lapokat, meguntam a játékot. Az utána következő szintek már sokkal rövidebbek, ezért szórakoztatóbbak (kár, hogy az elsőt nem lehet kihagyni). A grafika hasonlóan változatos az első pályán az emberek mozgása darabos, a negyediken pedig egészen gyenge. A többi pálya itt is felülmúlja ezeket. A program tehát érdekes, de nemcsak ügyességünket, hanem türelmünket is próbára teszi.

T. T.

	AMIGA	C-64	
GRAFIKA	85	87	A
ZENE	75	82	
JÁTSZHATÓSÁG	77	75	64
Összesen:	80	82	

CONQUEROR



FOTÓ: AMIGA

Nem sok olyan játék készült eddig Amigán, amelyre azt lehetne mondani, hogy majdnem 100 százalékos. Sokan a Shadow of the Beast-re esküsznek. Szép-szép, de ki az aki betölti azután, hogy már végigcsinálta. És ekkor jön egy szimulátor, ami a legtöbb számítógépes játékokkal foglalkozó újságban extra-magas pontszámot kap.

A program mögött az a csoport áll, akiknek eddig a klasszikusnak számító ELITE-et köszönhetjük. Valószínűleg tudták azt, hogy nem mindenki szeret apróságokkal pepecselni, mint üzemanyag, sebesség, hőfok és a többi. Mindezekkel nem kell törődni a CONQUEROR-ban. Aki vezetni szeret, az választhatja az automata lövegkezelést. Ha rombolni akarunk, rendelkezésünkre áll a robotpilóta. Ha nem egyedül vagyunk, barátunk besegíthet ellátni az egyik feladatot.

Az életben egy tankot nem könnyű irányítani. Aki arra vállalkozik, hogy egyedül lát el minden feladatot, nehéz dolga lesz. Míg az egyik joystickkel a jobb és a bal lánctalpat irányítja, a másikkal azon fáradozhat, hogy végre eltalálja a minden oldalról támadó ellenséget. Akinek még ez sem lenne elég, az kombinálhatja a joysticket és a mouse-t az irányításban.

Három különböző mód közül választhatunk a játék elején.

1. Arcade-Minden különösebb cél nélkül bóklászhatunk a terepen, elpusztítva mindent ami mozog. Lehetőleg minél tovább maradjunk élve.

2. Attrition-Egy 5 tankból álló szakaszt vezényelhetünk. Egy a közvetlen irányításunk alatt áll, a többi parancsaink szerint halad. Menet közben persze bármely másik harckocsiba átszállhatunk.

3. Strategy-A legkomplikáltabb helyzet. Kezdésként 3000 egységnyi pénzt költhetünk tankokra. Menet közben minden ellenség után növekszik ez a szám, tehát ha elég ügyesek vagyunk, ütőképes hadsereget hozhatunk össze. Fokozhatjuk az élvezeteket, ha felderítő gépeket kérünk, vagy zárótűz alá helyeztetünk egy területet. Itt alapjában két küldetés között választhatunk.

A) Az ellenség teljes megsemmisítése.

B) Egy előre meghatározott terület védelme bizonyos ideig.

Minden objektum a közkedvelt 3D Vektorgrafika alkalmazásával készült. A terep sokszínű és változatos. Harcaink során láthatunk fákat, folyókat, házakat és persze ne feledkezzünk meg az ellenséges tankokról sem. Jó ötlet, hogy a kilőtt gépek vígan füstölögnek. Az ellenség néha szemtől-szembe támad, néha me egy ház mögé rejtőzve, így nehezítve a dolgunkat.

A játék 1944-ben játszódik. A három résztvevő állam: Németország, az USA, és a Szovjetunió (hogy mindenki boldog legyen).

Természetesen a tankok típusai is korhűek. Megtalálhatjuk a könnyű, normál és nehéz harckocsikat is. A legerősebb és leggyorsabb talán a német KirályTigris.

Jó grafika, gyors játék, reális szituációk, hatalmas játéktér, ideális kezelhetőség, jól passzoló zene, és mindez 1 lemezen! Rajta Amigások, mindenki üljön tankba, és kezdődhet a harc!

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	60		
ZENE	10		A
JÁTSZHATÓSÁG	80		
Összesen:	65		

KÖZKÍVÁNATRA

Egy fanatikusnak minden játék új

Tusker

Mint a fenti szlogen is sejteti, a most bemutatásra kerülő játék nem újkeletű (legalább fél éves), de mivel teljes leírás eddig még nem látott napvilágot a játékról, ezért úgy gondoltuk, hogy azok örömére, akik még nem tudtak zöld ágra vergődni vele, leközöljük a játék megoldását. A TUSKER népszerűségét mi sem jelezhetné jobban, mint a szerkesztőséghez érkezett levelek tucatjai, melyekben a játék ismertetését kérik olvasóink. Természetesen szívesen engedünk az olvasói igénynek: tehát következzen a játékleírás! A tesztelés C64-es gépen történt!

Hogy a játékleírást mindenki számára egyértelművé tegyük, mindhárom pályáról készítettünk egy-egy térképet, melyen a haladási irány, a felvehető tárgyak és a ránk váró feladatok vannak röviden feltüntetve. A térképet kiegészítő információkat a leírás tartalmazza.

Mindenekelőtt néhány szó az irányításról: a földön heverő tárgyakat melléjük állva, majd a SPACE-t megnyomva tudjuk felvenni. A felvett használati tárgy piktogrammja a bal felső sarokban jelenik meg, közöttük az F1 segítségével válthatunk. A megszerzett fegyverek a tárgyak mellett jelennek meg, közülük pedig az F7-tel választhatunk. Nos, ennyi bevezető után jöjjön a komplett leírás.

1. Szint (The Desert)

Vegyük fel a térkép alsó sorában található tárgyakat (pisztoly, vizeskulacs, savas flakon, lőszer, kés, óra) majd menjünk vissza arra a képernyőre, ahol a barlangbejárat található. Menjünk be. A két őrszem által őrzött ajtón menjünk be, ami egy kis helyiségbe vezet.

A középen álló ládát egy jólirányzott rúgással nyithatjuk ki. Ha sikerült, akkor egy napló a jutalmunk, ami rögtön megjelenik a tárgyaink sorában. Hagyjuk el a szobát, és induljunk el a víz felé. A következő képernyőn egy krokodil állja utunkat, amit azonban egy késszúrással könnyedén elintézhetünk. Menjünk be a szobába, amelynek ajtajában egy őrszem strázsál. Vegyük fel a machete-t és az aranyrögöket, és nézzük meg a térképet (MAP). Sorra felvillannak azok a képernyők, amelyeken végig kell haladnunk, hogy az első szint végére érjünk. Ezután menjünk vissza a felszínre. A felszinen a barlangbejárat mellett látható bozótost kaszaboljuk meg egy kicsit a bozótvágó késünkkel, mire egy eddig rejtett bejárat tárul fel előttünk. Menjünk be az őserdőbe és gyalogoljunk addig, míg egy láncait tépdeső óriáshoz nem érünk. Álljunk a lánc elé, váltsunk át ökölre és a savas üvegcsére. Nyomjuk meg a SPACE-t, mire a sav elmarja a láncot és az óriás kiszabadul. Sietve álljunk el az útjából, mivel ellenkező esetben örömében agyontapos bennünket. A mögötte feltáruló nyílásba menjünk be, mire következik a...

2. Szint (The Village)

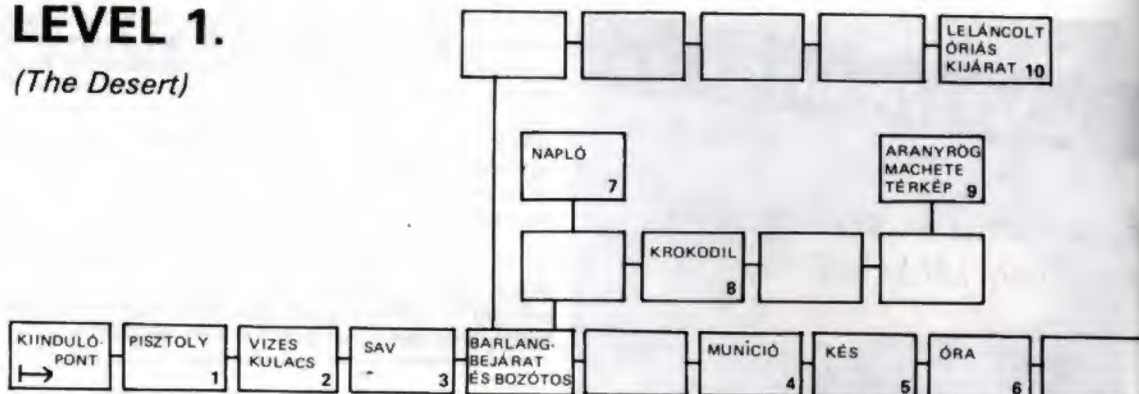
Rögtön az első képernyőn póruljárhatunk, ha nem vigyázunk: a zöld talaj alatt földalatti szörny lakozik, aki, ha nem elég óvatosan és nem a képernyő legalján haladunk, akkor hirtelen felbukkan, és halálos sebeket ejt rajtunk. Menjünk el egészen az erődítmény hatalmas fakapujáig, melyet két ugráló koponya véd. Itt található a földön egy kis kulcs, amit vegyünk fel. Menjünk egy képernyőt visszafelé, majd a nagy nyitott ajtón lépjünk be. A teremből a baloldali kis ajtón jutunk ki, majd semmivel sem törődve menjünk jobbra addig, amíg egy orvosságos palackot nem találunk.



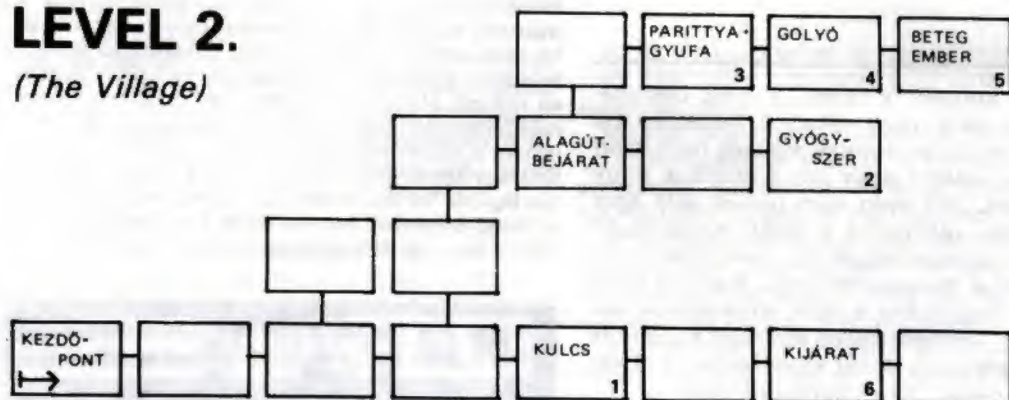
FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA

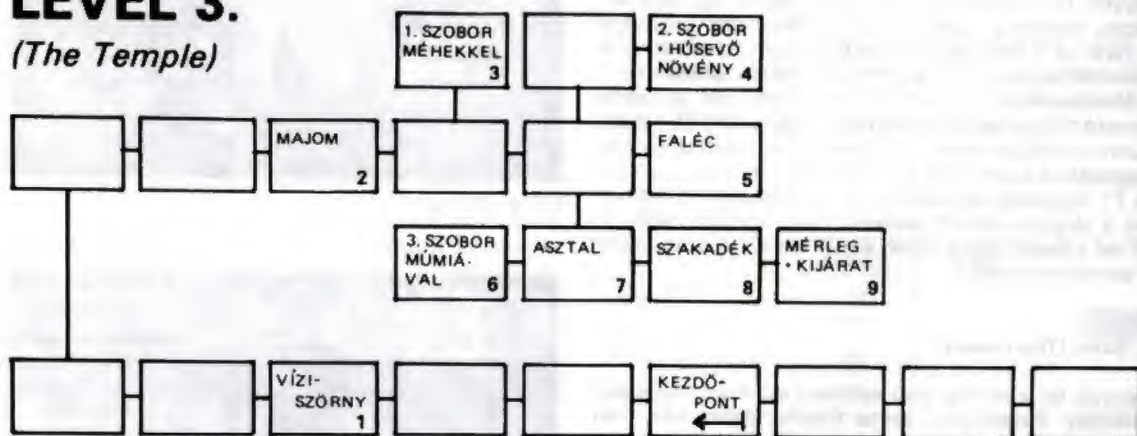

LEVEL 1.
(The Desert)



LEVEL 2.
(The Village)



LEVEL 3.
(The Temple)



Ezután menjünk vissza arra a képernyőre, ahol egy alagút feletti arc „krokodilkönnyeket" ereget felénk. Menjünk be az alagútba, majd a folyosón haladjunk jobbra. Vegyül fel a gyufát és a parittyát. A következő képernyőn az égő keresztet mellé állva és beleöklözve tudjuk eloltani. Ezután üssünk mégegyet a kereszt felé, mire az alatta levő golyót is felvesszük. Még egy képernyővel jobbra egy beteg embert és őrzőjét (egy sámánt?) találunk. Váltsunk át öklöre és az orvosságra, és boxoljunk bele a toporzékoló sámánba, vele szemben állva. Erre a beteg talpraugrik, és mi elindulhatunk a térképen „kijárat" felirattal megjelölt képernyő felé. Ha megérkeztünk, váltsunk át a kulcsra és egy jobbegyenes kíséretében adjuk át azt a jobboldali őrnek.

Ezzel vége a 2. szintnek is és következhet a...



FOTÓ: C–64

3. Szint (The Temple)

Induljunk el balra, míg a „Majdnem Loch Ness-i Szörny"-et meg nem pillantjuk. Célozzunk a parittyával a fejére (minél többször forgatjuk meg a parittyát, annál magasabbra fog a kő repülni). Sikeres találat után menjünk tovább balra, míg meg nem leljük a sziklahasadékot, amelyen be tudunk jutni a templom elé. A templomot azonban egy majom és egy megölhetetlen őr őrzi. Hogy bejuthassunk, ahhoz egy életünket fel kell áldoznunk, azaz magyarán szólva: agyon kell veretnünk magunkat a harcias őrrel. Ezután már gond nélkül besétálhatunk az épületbe. Ezután kövessük a térképet és vegyük fel a kis szobrocskákat. (Tévedés ne essék, nem a nagy vízköpőkre gondolunk, hanem a térképen megjelölt helyeken levő kis szobrokra!) Az első szobrot méhek őrzik, amelyek csípései igen jelentős energiacsökkenéssel járnak, ezért jó, ha sietünk. A második szoborra egy húsevő virág vigyáz. Óvatosan közelítsük meg a kis szobrot, nehogy „elveszítsük a fejünket". Ezután keressük meg a térkép alapján a falécet, amelyre később nagy szükségünk lesz. Menjünk be a múmia szobájába, ahol a fenti szarkofág mellé állva és arra jobb oldalról egy jólirányzott ökölcsapást mérve, megszerezhetjük a harmadik szobrocskát is. A három szobrot az előző szobában lévő asztalra kell megfelelő sorrendben lerakni. Az eddig leggyakrabban előfordult színkombináció: barna-lila-sárga, de ez ettől eltérő is lehet. Ha a kombináció helyesnek bizonyul, akkor a szemközti falon feltárul egy titkos ajtó, amin menjünk be. A szakadékon a régebben felvett faléc segítségével tudunk csak átmenni (tegyük le a földre, és rajta át tudunk menni a szakadékon). Az utolsó szobában található mérleg serpenyőjébe pedig az első szinten felvett aranyrögöket kell beletenni. Menjünk ki a szemközti ajtón, és:

...itt a vége, „TUSKER véle"! (Ha ezt Vágó István és Grétsi László látná...)

Végezetül még csak annyit: mint már a bevezetőben is említettük, ez a játékleírás olvasói kívánságok nyomán jelent meg. Ezúton szeretnénk mindenkit arra bátorítani, hogy ne fojtsák magukba kéréseiket és kérdéseiket, azaz nyugodtan ragadjanak olvasóink tollat, papírt, és írják meg nekünk, milyen program leírását látnák szívesen a lap hasábjain. A legtöbb „szavazatot" kapott játékok leírásait időszakosan megjelentetjük – reméljük olvasói közmegelégedésre.

ZOLEE

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	92	98	A
ZENE	83	81	
JÁTSZHATÓSÁG	94	90	64
Összesen:	97	94	

FOTÓ: AMIGA



Rossz kedvünkben jó játék

DYNASTY WARS

Kína, időszámításunk után 184. A HAN dinasztia már 400 éve létezik és uralkodik. Erre az esztendőre azonban mindenki szomorúan emlékszik. Lázadó urak felkelést szitottak, és a családot lerohanva uralomra törtek. Teljes lett a káosz. Négy rendkívül bátor és rettegett harcos, LIU BEI, SHANG FEI, SHAO YUN és KUAN YU vállalkozott arra, hogy visszaállítja a dinasztia régi fényét és hatalmát.

Kezdéskor megtekinthetjük a 4 harcos képét, joystickkel választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat. Itt láthatóak még különböző tulajdonságaik is, de mindent összevetve a figurák egyforma erősek. Nyolc pályán kell végigverekedni magunkat a teljes győzelemhez, minden szint végén egy-egy fő tábornokot elpusztítva. Figuránk lóháton közlekedik, a pálya akkor gördül tovább, ha a képernyőn látható összes ellenséget levertük. A tűzgomb folyamatos nyomásával az ütés erejét szabályozhatjuk, ezt a kép alján levő csík mutatja. Ha a helyzet válságosra fordul, kijátszhatjuk utolsó ütőkártyánkat, a különböző mágikus taktikákat. A SPACE gomb megnyomására tűzesőt, kőzáport vagy robbanássorozatot zúdíthatunk ellenfeleinkre. Ettől a közkatonák azonnal „beadják a kulcsot", a tábornokok energiája pedig jelentősen csökken. (Ezt a kép tetején csík mutatja). Néhány katonát kinyírva extra fegyverekhez, energiákhoz és bonus pontokhoz juthatunk.

FOTÓ: AMIGA



Az Amiga verzió valószínűleg minden verekedős játék rajongónak élményt fog nyújtani. A sprite-ok és a háttérgrafikák kellőképpen színesek és jól definiáltak. A szereplők képei úgy néznek ki, mintha csak egy japán rajzfilmből vették volna ki őket. Sajnos a játékmező elég kicsi, néha alig látjuk a tömegben, hogy ki-kivel van, és merre támad. Szerencsére, az eredeti játéktermi automatához hasonlóan egyszerre ketten is küzdhetünk, így a harc élvezetesebb. A zenék nem túl különlegesek, de atmoszférikusak.

A C64-es változatot nézve az az érzésem támadt, mintha a játékgyártó cégek mostanában nem fordítanának elég figyelmet az erre a géptípusra készült programokra. (Pl: TIME SOLDIERS, SHADOW WARRIORS). A pálya scrollozását és az irányítást jól megírják, klassz háttereket rajzolnak, és az egészet elrontják mindenféle borzasztó sprite-okkal (vagy fordítva). Ez a helyzet a DYNASTY WARS-al is. Azért egy kis helyet mindenképpen szorítsunk neki. Ha rossz kedvünkben vagyunk, és a magányos harcos szerepére vágyunk, aki ellenségek százait küldi a másvilágra, ez a játék pont megfelelő.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	71	56	A
ZENE	51	68	
JÁTSZHATÓSÁG	71	71	64
Összesen:	69	59	

Harc a szent Grálért

INDIANA JONES III

A Lucas film eddig is híres volt kalandjátékairól, a most bemutatásra kerülő Indiana Jones sem marad el túl sokban előző társaitól. A dolgok közepébe vágva: ezúttal a hírneves régész szerepét kell eljátszanunk az Indiana Jones és az utolsó keresztes lovag című filmből. Hősünk feladata, hogy megszerezze a szent Grált, mielőtt még az Hitler kezébe kerülvén a világ elpusztulásához vezetne. A sztorit itt nem érdemes külön részletezni, a lényeg, hogy az aki látta a filmet majdnem minden jelenetére rá fog valamilyen formában ismerni ebben a játékban. Ha valaki esetleg nem látta, és egyedül szeretné végigvinni a programot, annak semmiképpen sem árt meg, ha előbb moziban ismerkedik meg a sztorival, ugyanis minden humoros jelenet a játékban visszautalás az eredeti filmre. (A szerkesztőségnek volt olyan tagja, aki elaludt a filmművészet ezen kimagasló alkotása előtt, ezért megnézését csak türelmes embereknek akánljuk).

Sajnos a játék korántsem olyan szórakoztató, mint elődei voltak, de ez nagyrészt a filmhez való kötődésnek tudható be. Másik felét azonban néhány bosszantó újítás képezi.

A program teljesen menüvezérelt a billentyűzet használatára csak a lemezműveletek (F5), a PAUSE funkció (space), hangkikapcsolás (ALT-S) és a kilépés (ALT-X) esetén van szükség.

Az egyes utasítások jelentése röviden:

Push: tolni, pull: húzni, open: kinyitni valamit, close: becsukni, give: adni, use: használni, turn on: bekapcsolni, turn off: kikapcsolni.

Walk to: alapértelmezésben ez az ige él; hatására az aktuális szereplőt tudjuk mozgatni.

What is: tárgyakat tudunk vele keresni egy-egy helyszínen.

Look: ezzel tudunk valamit átkutatni vagy egy szöveget elolvasni.

Talk To: új funkció; beszélgetést kezdeményezhetünk segítségével. Sajnos ebben a játékban gyakorlatilag a párbeszédkombinációk próbálgatására szorítkozik a dolog, ezért inkább nevezhető ez az újítás idegesítőnek semmint hasznosnak. Ahol a leírásban párbeszéd található, ott csak a használandó mondatok első egy-két szavát írtuk le, ennek alapján már könnyen be lehet azonosítani a megfelelő kérdéseket illetve válaszokat.

Travel To: valahová utazni; az egész játék alatt csak kétszer van rá szükség.

A játék másik újítása, hogy egy kis ügyességi résszel is fűszerezték alkotói – kár érte –, ami abban nyilvánul meg, hogy néhány helyzetben bokszolva kell kiütnünk ellenfelünket. A boksz irányítása a numerikus billentyűzetről történik a 9,6,3 a támadás, a 8,5,2 gombok pedig a védekezést szolgálják. Sajnos ez igen primitív színfoltja a programnak, de reméljük legközelebb már nem lesz ennyi sok hasznos újítás...

S most lássuk a lényeget; hogyan nyerhetjük meg a játékot. Teljesen a részletekbemenő megoldással nem tudunk szolgálni ugyanis a program minden egyes újrakezdés során egy picit változtat egyes részleteken, de azért főbb vonalaiban mindig egyezik a megoldás. Itt kell megemlíteni, hogy nemcsak egyféleképpen lehet megnyerni a játékot, tehát érdemes szabadon próbálkozni, ahogy ez már eddig is a Lucas film kalandjátékokban megszokott dolog. Induláskor éppen visszatérünk Coronade keresztjével egy veszélyes hajóútról, s nemsokkal az átöltözés után az egyetem sportközpontjában vagyunk...

Menjünk ki a tornateremből, majd nyissunk be a legelső ajtón. Egy egész falka izgága diák várakozik ránk, hogy aláírassa az indexét. Kénytelenek leszünk szóba elegyedni velük (talk to students). A mondatok kezdő szavai sorrendben:

– Just, – please, – irene.

Miután szerencsésen megszabadultunk a tanítványoktól, a szertárunkban találjuk magunkat. Az asztalról vegyünk fel mindent (junk mail, letters, papers, package). A legutolsónak felvett csomagot kinyitva láthatjuk, hogy az apánk Grál-naplóját tartalmazza. Nyissuk ki az ablakot és távozzunk angolosan. A filmből jól ismert jelenetek után az egyetem előtt találjuk magunkat. Menjünk apánk házába (travel to Henry's House). Rántsuk meg a ledőlni készülő szekrényt (pull bookcase) és vegyük fel az így elérhetővé vált ragasztószalagot (sticky tape). Menjünk vissza az egyetemi szobánkba az ablakon keresztül, és dobjuk a szalagot az egyik polcon levő savba (use sticky tape in jar). Máris mehetünk vissza a családi házba, ahol a bejárat mellett egy asztal látható. Szedjük le a növényt, majd az abroszt és nyissuk ki a fiókot az előbb szerzett kulccal (use small key in chest). Egy könyvet találunk, amely feltűnően hasonlít apánk Grál-naplójára. Vegyük fel ezt is, s máris indulhatunk Velencébe (travel to the plane to Venice).

Újabb ismerős jelenetek után a városi könyvtárban találjuk magunkat. Kutassuk át az összes könyvespolcot a „what is" funkció segítségével. Amikor a „books" felirat helyett csak „book" jelenik meg, akkor sikerült találnunk valamit. Három könyvet kell ily módon előkerítenünk: a Római katakombák rejtelmei (Secrets of the Roman Catacombs), a Hogy vezessünk kétfedelű repülőt (How to fly a biplane) és végül Hitler Mein Kampf című remekét. Következő lépés, hogy keressünk egy olyan ablakot, ami alatt egy kötél van kifeszítve néhány tartóoszlop közé. Vegyük fel az oszlopot (metal post), majd nyissuk ki a Grál-naplót. Jól

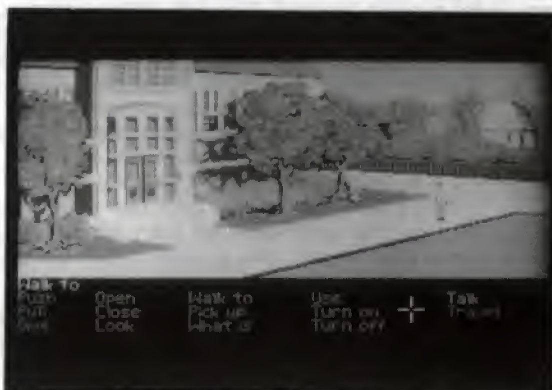
figyeljük meg a könyvben látható ablak mintázatát és az alatta lévő szöveget, ami valami ilyesmi lesz: „If ye would enter, follow the first/second/third on the left/right". Keressük meg az ablakot, majd az alatta lévő két oszlop közül a bal vagy jobb oldalin levő feliratot vizsgáljuk meg az előzőleg kapott instrukciók alapján. Három római számot láthatunk, válasszuk a szövegnek megfelelő sorszámot és jegyezzük meg. Most nézzük meg, hogy melyik kockájára van a padlónak vésve a megfelelő szám és azt törjük be a fémrúd segítségével (use metal post with slab-szám). Ha mindent jól csináltunk akkor a katakombákban találjuk magunkat.

Alaposan tanulmányozzuk át a térképet (Secrets of...), és induljunk el. Első állomásunkon az egyik sarokban egy csontváz van, melynek karja kitűnően megfelel horogként a továbbiakban, ezért vegyük fel azt (pick up arm). Keressük meg azt a helyet, ahol egy létra vezet egy csatornanyíláshoz és nyissuk ki azt (pick up manhole cover). Egy vendéglő teraszára jutunk, melynek bal szélén egy fiatal pár ül egy borosüveg meghitt társaságában. Vizsgáljuk meg az üveget (look wine bottle – nagyon fontos!), majd vegyük magunkhoz és menjünk vissza a csatornába. Az egyik teremben egy kis barlangi tó gyűlt össze: merítsük meg benne az üveget. Most keressük meg azt a termet, ahol egy fáklya van némi agyagba száradva. Öntsük le vízzel a fáklyát (use wine bottle with torch) es próbáljuk meg felvenni azt. Egy csapóajtón át lezuhanunk egy szinttel lejjebbre. Némi bolyongás után láthatjuk, hogy a tó alja egy fadugóval van alulról eltömítve, ebbe akasszuk a horgot (use wooden plug with hook), és egy jól irányzott ostorcsapással rántsuk ki. Másszunk vissza az előző helyszínre a környéken található létrán és menjünk el odáig, ahol a víz volt. Most már száraz lábbal át tudunk kelni. Keressük meg az emelőszerkezetet és tegyük rá a kötelet (use red cordon with machine). Forgassuk el a kereket (use wheel), majd menjünk el oda, ahol egy faajtó mellett három szobor áll. Nézzük meg Grál-naplónkat, és jegyezzük meg azt az ábrát, ami alatt „correct" felirat van. Forgassuk ki a szobrokból a most látott ábrát (push statue, amíg kell) úgy, hogy először a jobb oldali, majd a bal, végül a középső figurát állítjuk megfelelő pozícióba. Menjünk tovább a kinyíló ajtón. Némi vándorlás után egy meglehetősen bizarr hangszerhez érkezünk melynek minden billentyűje egy-egy halálfej. Nézzük meg, hogy ezúttal miféle bölcsességeket tartogat a Grálnapló. Egy kottát találunk benne, melyet értelemszerűen balról jobbra haladva kell lejátszani a hangszeren. A pótvonalon levő hang a jobbszélső koponyának, az ötödik soron levő a balszélsőnek felel meg. Amikor elkészültünk egy újabb helyszínen tett kis tavaszi kirándulás után megérkezünk végre a Grál-lovag sírjához. Nyissuk ki a koporsót (open casket) és nézünk bele (look casket). Kiábrándító a valóság, megtudjuk azt amit a filmből már úgyis ismerünk, nevezetesen, hogy a Grál lelőhelye valahol a legendák homályába vesző Alexandretta városánál van. Már csak vissza kell jutnunk a vendéglő teraszára (open old rusty lock!) és irány a brunwald kastély, ahol apánk vár a személyünkben érkező felmentő seregre, igaz néhány náci társaságában...

Most csak úgy írjuk le a dolgokat, hogy a térképen levő számra hivatkozunk a sikeres szöktetéshez szükséges cselekvésekkel együtt. Tehát először irány az 1. szoba, ahol egy kissé részeg nácival beszélgethetünk:

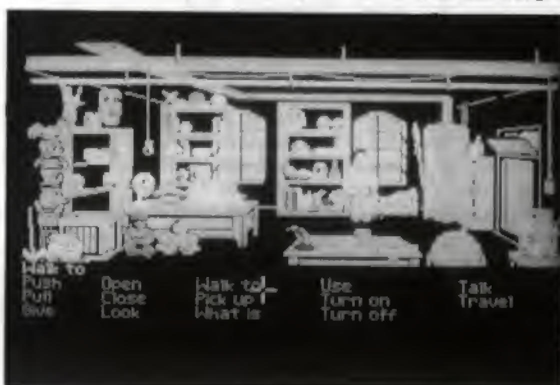


FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA



– Hello,... – May.

Miután ez megvolt elegyedjünk vele ismét szóba (talk to drunk soldier):

– What,... – I didn't,... – How is.

Menjünk a kettes jelű szobába. Töltsük meg a csajkát sörrel (use stein with keg), ezt öntsük az izzó szénre (use stein with hot coals), vegyük fel a disznót (pick up roast boar) és töltsük meg újból a csajkánkat. A hármas jelű őrnek adjuk oda a csajkát (offer stein), a négyesnek pedig a következőt kell mondani.:

– Hi,... – I've got,... – 15 Marks.

Az ötödik teremben nyissuk ki a ládát és nézzük meg, mi van benne (open chest, look chest). A hatos ismét katona párbeszéd:

– Quickly,... – Good,... – I'm,... – Excellent.

A hetedik helyszínen a ládát kinyitva és megvizsgálva egy egyenruhát találunk. Vizsgáljuk meg (look uniform), egy kulcs lesz a zsebében. Menjünk a 8-as számmal jelzett raktárba és használjuk a kulcsot az egyenruhához (use brass key in grey uniform). Vegyük magunkhoz a ruhát és menjünk vissza a hetes szobába. Most vegyük fel az egyenruhát.

A 9-es katonának a következőt kell mondani:

– I'mon,... – What,... – Soldier,... – Colonel.

Az A jelű helységben egy elsősegély csomag van (first aid kit), ezt bármikor használva nyerhetjük vissza az erőnket egy-egy verekedés után.

A B jelő őrrel a következő szavakat váltsuk:

– Soldier,... – And,... – Sauce.

A C szobában adjuk oda a sültmalacot a kutyának, és vegyük fel a kupát (trophy). Menjünk vissza a söröshordóhoz, de ügyeljünk arra, hogy minden őr előtt olyan ruhában menjünk el amilyenben először látott minket különben elég kellemetlen meglepetésekben lehet részünk. Töltsük meg a kupát és a csajkát is, majd megfelelő helyen náci ruhába bújva, menjünk a D jelű terembe. Az itteni őrnek adjuk adjuk oda a „Mein Kampf"-ot, s az örömében már el is hagyja szolgálati helyét. Öntsük a pohárból a sört a riasztószerkezet rácsába (use stein with grating), majd menjünk az E-vel jelzett személyhez. Adjuk neki a sörrel teli kupát és villámgyorsan üssük le a verekedésben mielőtt megpróbálhatna minket megütni. Az F jelű őrrel nem tudunk mit kezdeni, le kell győznünk bokszolásban. A G szobában a gyertyatartóra van akasztva egy ezüst kulcs, ezt vegyük magunkhoz. A H-val jelzett termeknél nézzük meg, hogy melyik ajtaja fölött nem lóg elektromos vezeték és oda menjünk be az ezüst kulcs használatával. Ha van kinyitható ajtajú szekrény vizsgáljuk meg, ha nincs,... jöhet a másik riasztó – drót – mentes szoba. Végül utolsónak menjünk abba, ahol a vezetékek vannak. Itt nagy lesz az öröm; végre megtaláltuk Henry papát. Ha pedig nem volt szekrény akkor itt lesz, mindenesetre nyissuk ki. Amikor kifelé tartunk a folyosón egy náci el fog kapni minket, de ellenkezés helyett a régi könyvet ajánljuk neki fel!

Henry-vel vagyunk egy székhez kötözve, mire magunkhoz térünk, a széket rángatva (pull chairs) mozogjunk a lovagi páncél elé, majd mentsük ki az állást! Próbáljuk meg használni a páncélt (use suit of armor) ennek nagy valószínűséggel azonnali elhalálozás lesz a vége. Sebaj töltsük vissza az állást és addig állítsuk a szék helyzetét, amin ülünk, míg nem sikerül elvágni a kötelet. Amikor ez sikerült (kb. fél óra), menjünk a tűzhelyhez és nyomjuk meg a bal oldali szobrot, ami egy csapóajtót nyit ki előttünk. A kastély udvarán egy kis nézelődés után egy motorbiciklit vehetünk észre, pattanjunk fel rá (use motorcycle) s irány a repülőtér,...

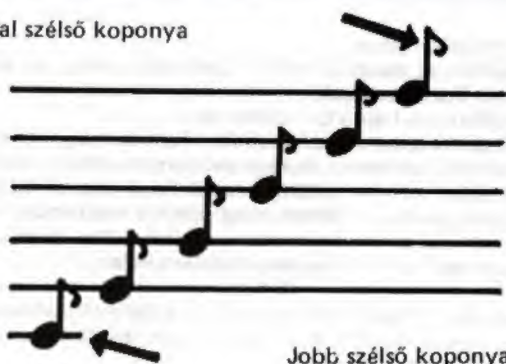
Menjünk ki a váróból. Tanulmányozzuk azt a kétfedelűek üzemeltetéséről szóló könyvet, majd szálljunk be a repülőbe. Csináljuk azt, ami az útmutatóban volt olvasható, majd élvezzük a házi-mozit...

Miután szerencsésen lezuhantunk, lopjuk el a fészer mellett álló kocsit. Ezekután hét igazoltatáson kell túljutnunk, a következő válaszokkal:

1. Őr: – But,... – I am,... – I bet.
2. Őr: – That,... – The only,... – Let me,... – Here is 50 Marks.
3. Őr: – But,... – Of course – Am i,... – You're.
4. Őr: – My,... – You,... – Soldier.
5. Őr: – That,... – Keep,... – You have,... – That is,... – Perhaps.

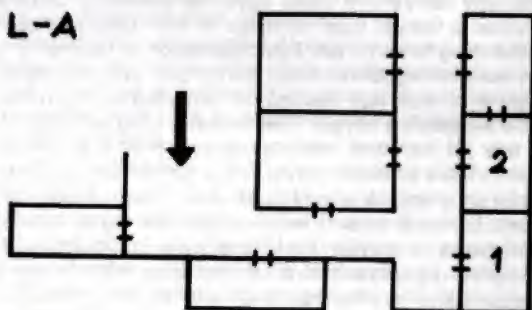
A hatodikkal nem tudunk mit kezdeni; meg kell verni...

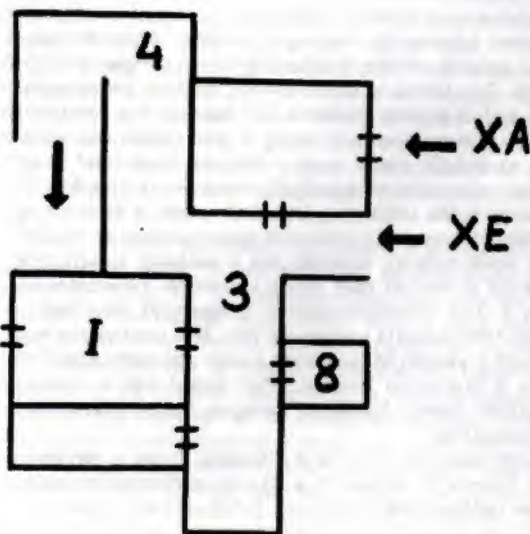
7. Őr: – That,... – Keep,... – You have,... – you spirn,... – Soldier,... – New,... – If you.

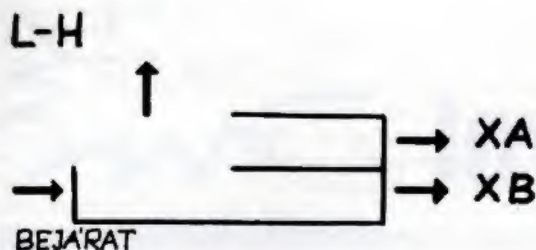


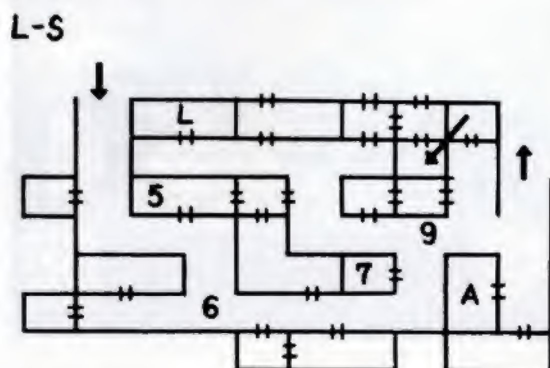
Bal szélső koponya

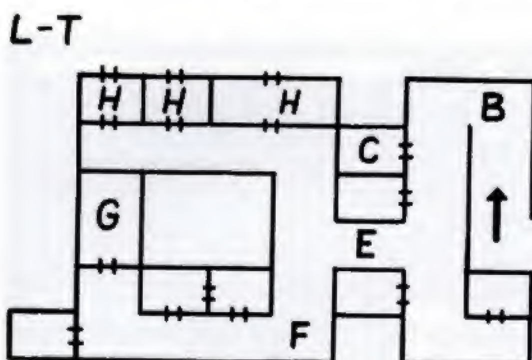
Jobb szélső koponya











Most már nincs sok hátra a játékból, megérkeztünk a templomhoz, ami előtt egy írás figyelmeztet arra, hogyha azt hisszük, hogy az élet csak játék nagyon tévedünk semmi sem menthet le (!) minket ha egyszer átléptük a bejáratot. Magyarra lefordítva nincs lehetőségünk szévelni...

Az első próbán úgy juthatunk át, hogy először addig mozgunk, amíg a kép el nem scrollozodik – semmivel se tovább –, majd vizsgáljuk meg a repedéseket a földön, az egyiken egy alig észrevehető – pontosabban kistévén láthatatlan ! – fehér pont mutatja azt a helyet ahova clickelve a kurzorral sikeresen túlélhetjük „isten lehelletét". A második próba tulajdonképpen egy olyan ugróiskola, melyben mindig csak egy mezőt mozoghatunk valamilyen irányban, a kurzorral beállítva a kívánt célt. A túlélés feltétele, hogy a „GEHOVA" szó valamely betűjének rajta kell lennie a kiválasztott kockán és a kocka nem lehet sokkal hátrébb, mint ahol éppen állunk. Az optimális útvonal a szabályok figyelembevételével:

G-E-H-O-G-V-H-H-E-H-A-O-H-E-G-H-E-O-H-A-E-V-H-E-A

A játékban előfordulhat, hogy a GEHOVA szót máshogy írják. Mi eddig az említetten kívül kettővel találkoztunk: JEHOVA, IEHOVA. Értelemszerűen a betűk ilyenkor felcserélődnek!

Az utolsó betűről leugorva már csak a hídon kell átjutnunk, ami szintén olyan próbálgatós játék, mint a legelső próba volt.

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	65		A
ZENE	43		
JÁTSZHATÓSÁG	72		
Összesen:	59		

LORDS OF WAR

A faltenisz játékok leglátványosabb, legérdekesebb változatai felett is eljárt rég az idő, unalmasakká váltak az egyre-másra megjelenő, de semmi újat nem mutató klónok. A LORDS OF WAR-t sem lehet más kategóriába sorolni, mégis szívesen játszik vele az is, aki megunta a CRACK-et és az ARKANOID-ot. Itt ugyanis egyszerre játszik négy játékos (ebből legalább kettő a számítógép). A négy hadúr feladata, hogy páncélozott gépeikkel megvédjék a saját várukat, és szétrombolják a többit, egy mágikus koponyát pattogtatva. A standard elemek (mint pl. akadályok megjelenése a későbbi pályákon két ütő között), amelyek a változatosságot kívánják szolgálni, itt is megtalálhatóak. Érdekessége azonban, hogy a hadurak képesek különböző varázslatokat használni, a varázsenergiájukkal gazdálkodva (pl. gyorsítás, lassítás, másik ütő „megbolondítása"). Ezek kicsit hasonlítanak a faltenisz játékokban gyűjthető jutalmak hatásához, de több van belőlük, és a használatuk tudatosabb.

T. M.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	73		A
ZENE	65		
JÁTSZHATÓSÁG	82		
Összesen:	69		

Ezzel a játékkal villoghatunk!

The Lost Patrol



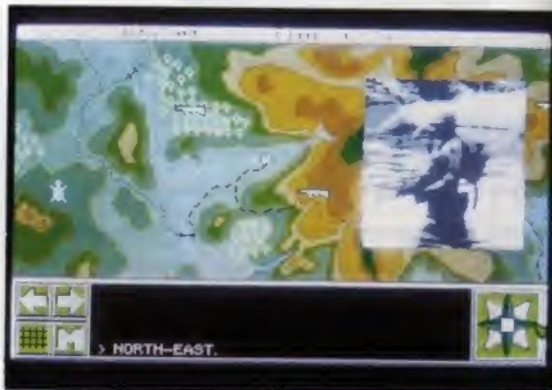
1965 június. Egy amerikai katonai helikopter lezuhan Vietnamban. Mindössze heten élik túl a szerencsétlenséget. A roncsok közül kevés élelmet, miniciót, és egy térképet sikerül kimenteniük. A legközelebbi baráti várostól 58 mérföld ellenséges terület választtja el őket.

Mi a csoport vezetőjének, Weaver hadnagynak a szerepét játsszuk. Feladatunk az lesz, hogy elvezessük a többieket a térkép jobb szélén látható DUHOC-ba.

A játék irányításához elsődlegesen a mouse-t használjuk, de néhány résznél szükségünk lesz a joy-ra is. Embereink adatai a morál táblázat lehívásával tekinthetők meg. Ehhez rá kell nyomnunk a bal gombbal az M-el jelzett ikonra. Itt láthatóak a szerzett sérülések, az erőnlét-S, és a közérzet-M. A LEAD ikonnal adhatjuk meg, hogy ki haladjon az élen. Ez kezdéskor Weaver, de érdemes átváltani valaki másra, ugyanis támadáskor rendszerint az elsőt találják el. SCOUT-tal küldhetünk előre felderítőt. Ide olyan embert válasszunk, aki jó erőben van, mert a Vietcongok (ezután csak VC) jártasak a keleti harcművészetekben. Kilépni jobb mouse-zal tudunk. A jobbra és balra mutató nyilakkal lehet a térképet scrolloztatni. A sötétzöld részek sűrű erdőt, a sötétbarnák sziklás területeket mutatnak, ezeken csak nehezen lehet előrehaladni. A kis fehér x-ek vietnami faluk, azok a részek pedig, ahol egy fegyvert(?) látunk, aknamezők. Az utóbbiakat érdemes elkerülni. Saját helyzetünket a piros kereszt mutatja. Ha van kint felderítőnk, a négyzethálós ikonnal információkat kérhetünk a körülöttünk levő területekről. Bal mouse – jelentés, jobb – kilépés. Mozogni az égtájakat jelző ábrával tudunk. Ennek közepére nyomva egy menüből kiválaszthatjuk a haladási sebességünket. EXTREME CAUTION – nagyon lassan és óvatosan, NORMAL – rendes tempó, DOUBLE MARCH – erőltetett menet. A JOBB gomb segítségével hívhatjuk le a 4 parancsmenüt.

TRAPS – csapdák

– GENERADE – gránátok,
– CLAYMORE – repeszaknák,
– LAY TRAP – elhelyezni a csapdát.
– DISPLAY INFO – pár szó a csapdákról. A gránátos megoldás az egyszerűbb, itt a kibiztosítóra egy zsinórt kötnek, ha ezt valaki meghúzza, akkor BUMMMMI A repeszakna egy doboz, benne kb. 700 kis fémgolyó. Ezek robbanáskor 270 yardos körzetben tarolnak. Sajnos hasonló dolgokat a VC-ok is elhelyeznek, de ezek jóval primitívebbek, azonnali halált nem okoznak.



FOTÓ: AMIGA

FOOD – élelem

– NORMAL RATIONS – egész adagok,
– HALF RATIONS – fél adagok,
– STARVATION RATIONS – minimális adagok,
– *** UNITS REMAINING – *** adag áll még rendelkezésre.

ACTIONS – tevékenységek

– SEARCH AREA – a terület átkutatása (rendszerint élelmet és lőszert találhatunk, ha a kutatás eredménytelenül – YOU FIND NOTHING).
– REST – pihenés percekre,
– DIG-IN – táborverés órákra.

GAME – a játékról

– CREDITS – a készítők,
– GRAPHICS – grafika,
  – PICTURES – képek ki-be,
  – ANIMS – animációk ki-be,
– RESTART – újrakezdés,
– QUIT – kilépés a programból.

A lőszer és az élelem gyorsan fogy, ezért érdemes a falukba betérni. Ilyenkor az egész lakosság körénk gyűlik. Itt az ACTIONS ikonnal a következő dolgokat tehetjük: NORMAL QUESTION – nyugodt kérdés (mivel a vietnamiak rosszul beszélnek angolul, ezért csak szavakat mondjunk, pl.: food, ammo, vc, guns). Ilyen esetben rendszerint nem túl beszédesek, és mindent letagadnak, ezért próbáljuk ki az erőszakos kérdezést – HARD QUESTION. Pár pofon után megmutatják a titkos készleteket. Ha úgy érezzük, hogy még rejteget-

nek valamit, lelőhetünk egy valakit – KILL ONE, vagy az egész falut – KILL ALL. Át is kutathatjuk a települést, 1–2 VC járatot biztos találunk. Ilyen esetben 2 lehetőségünk van: vagy felrobbantjuk, vagy leküldünk valakit, aki jó esetben rövid lövöldözés után egy csomó hasznos dologgal tér vissza. Útunk során még találkozhatunk magányos parasztokkal, fiatal fiúkkal, öregasszonyokkal, akiknél a fent említett dolgok bármelyike alkalmazható. Soha nem lehet tudni, ki melyik oldalon áll! Figyelem! A vietnami lakosok nem azonosak a Vietconggal. Ha túl sok öldöklést parancsolunk, embereink bizalma megrendülhet bennünk. A csapat elég gyakran kifárad (YOUR MEN ARE BEGINNING TO TIRE), ezért mindig tartsunk hosszabb-rövidebb pihenőket. Arra persze senki ne számítson, hogy az összes tag épségben célhoz ér. Azt a fő célt tartsuk mindig szem előtt, hogy Weaver ne haljon meg, ellenkező esetben a játék véget ér. Mivel végtelen számú út választható a végcélig, lehetetlen folyamatos leírást adni a programhoz. Ismertetjük viszont a helyzeteket, amelyekkel a játék során találkozhatunk. Két jótanács: minden speciális esetben, ha támadás után győzelmet aratunk, kutassuk át a területet, ugyanis ilyenkor találhatunk számunkra értékes dolgokat. Ha olyan jelentést kapunk a felderítőtől, hogy egy VC őrjárat halad a közelünkben, helyezzünk el egy csapdát, nehogy kellemetlen meglepetés érjen hátulról.



FOTÓ: AMIGA

Aki azt gondolná, hogy a játék csak stratégiai és mászkálós elemekből áll, nagyon téved. Öt különböző akció részt is tartogat számunkra.

Gyakran aknamezőre keveredhetünk. Itt elég egy rossz lépés, és emberünk légnemű állapotba kerül.

Bármikor megtámadhat egy kósza VC őrjárat (YOU ARE CAUGHT BY A VC PATROL). A jobb mouse gombbal kiemelkedhetünk a fal mögül, a ballal pedig tüzelhetünk. A gránát dobó VC-ot gyorsan lőjük le, ha elkéstünk, húzódjunk vissza a fal mögé, mert egy ilyen találat érzékeny veszteséget okoz közöttünk. Tűzerőnket a RATE OF FIRE résznél állíthatjuk: NORMAL – normális, HEAVY – erős, de a lőszer gyorsabban fogy. Itt szeretném megjegyezni, hogy ha bármelyik akció rész során rosszul áll a szénánk RETREAT-tal visszavonulhatunk.

Ellenséges gépágyúállásokra is bukkanhatunk (MACHINE GUN FIRE). Nézzük meg melyik bokorból jön a tűz, a jobb gomb folyamatos nyomásával mozoghatunk, a megfelelő helyen a bal billentyűvel szabályozhatjuk a dobás távolságát, amelyet egy piros csík mutat. Ha túl sokáig várunk, a gránát a kezünkben robban. Pontos dobás esetén hallhatjuk a VC-ok halálhörgését.

Felderítőnk gyakran találkozhat magányos VC-al. Itt fegyver nélküli küzdelemben kell helytállnunk. Verekedni a joy-al tudunk, legjobb, ha folyamatosan felfelé nyomjuk a kart, és így rugdossuk le a figurát. Az ilyen magányos palik mindig egy raktárat őriznek!

Talán a legszebb akció rész, amikor rejtett állásokból tüzelnek ránk a VC mesterlövészek (SPINNER FIRE). A csapat vezetőjének kell egy M25-ös távcsöves fegyverrel megtalálni, hogy honnan jönnek a lövések. Minél gyorsabban szedjük ki az ellenséget, mert több emberünk is találatot kaphat.

Ha lesz „Az év játéka" pályázat, a LOST PATROL jó eséllyel indulhat rajta. A megszállott lövöldözés rajongókon kívül biztos, hogy mindenki élvezni fogja. A zene rendkívül szép és atmoszférikus, játék közben teljesen hatalmába keríti az embert. Harminchárom különlegesen aprólékos kép (ebből 10 animált és digitalizált) feledteti velünk a várakozás másodperceit. A türelmetlen vérmérsékletűek ki is kapcsolhatják ezeket, így a játék eseményei gyorsan peregnek. Az egyetlen dolog, ami nem tetszik, hogy a programozók kifelejtették a SAVE opciót, így a program szinte végigjátszhatatlan. Még egy dolog: a játék annyira látványos, hogy nyugodtan „villoghatunk" vele olyan ismerőseinknek, akik nem érdeklődnek a számítógép iránt, még nekik is tátva marad a szájuk.

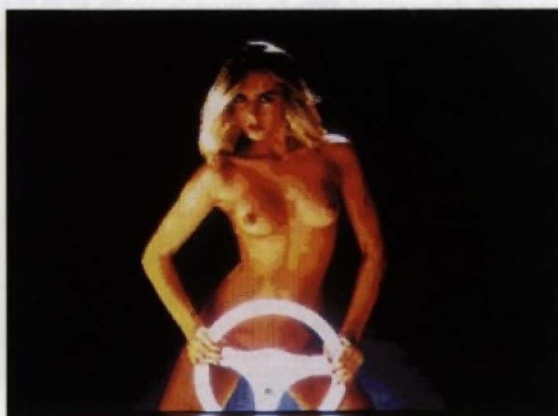
Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	99		
ZENE	93		A
JÁTSZHATÓSÁG	100		
Összesen:	100		

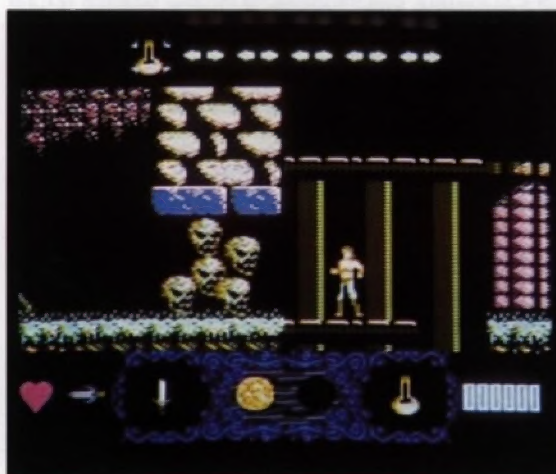
JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



UNREAL



LOGO



MOONSHADOW



SHADOW WARRIORS



SKI OR DIE



WINGS OF FURY

TOP LISTA

1990/augusztus

C–64		AMIGA	
1. STREET ROD	6. WINGS OF FURY	1. LOST PATROL	6. UNREAL
2. FLIMBO'S QUEST	7. SATAN	2. UNREAL	7. TURRICAN
3. LOGO	8. TURRICAN	3. STREET ROD	8. FLIMBO'S QUEST
4. SHADOW WARRIORS	9. VENDETTA	4. SHADOW WARRIORS	9. F–29 RETALIATOR
5. MOONSHADOW	10. SKI OR DIE	5. TUSKER	10. BUDOKAN

REJTVÉNY/4

Beküldési határidő: OKTÓBER 10.

Úgy gondoltuk, hogy rejtvényeink eddig túl egyszerűek voltak!
A mostani már több programismeretet igényel. Kérdésünk a következő:

Az alább felsorolt játékok közül melyik kettő a KAKUKKTOJÁS és miért?

C–64 tulajdonosoknak

1. X-OUT
2. BALLISTIX
3. BAAL
4. BLOOD MONEY
5. DIE HARD
6. CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTER-TRONS

AMIGA tulajdonosoknak

1. SHADOW OF THE BEST
2. BAAL
3. X-OUT
4. FLIMBO'S QUEST
5. BLOOD MONEY
6. NEVER MIND

Rejtvény/2. NYERTESEI

AMIGA lemezek
Remsei Norbert (Székesfehérvár)
Borbély Miklós (Budapest)
Csató Attila (Kecskemét)
Pálházy Sebestyén (Százhalombatta)
Gazdag László (Szentlőrinc)

C–64 lemezek
Nagy József (Cegléd)
Hrabovszki Erik (Békéscsaba)
Paczók Imre (Budapest)
Kiss Dániel (Szeged)
Suba Péter (Budapest)

Gratulálunk! A nyereményeket ezúttal is postán küldjük el!
Még most is sokan elfelejtették megírni a géptípust,
kérjük erre legközelebb mindenki ügyeljen!
További sok sikert és jó játékot kíván a szerkesztőség minden tagja!

PÁLYÁZATI SZELVÉNY 4.

Ára: 79 Ft



MEGHIRDETJÜK

az

576 KByte Demopályázatot!

A téma teljesen független, egyetlen megkötés, hogy minden alkotóelem (képek, ill. zenék) saját készítésűek legyenek.

A C–64-en és AMIGA-n pályázók alkotásait együtt értékeljük, a gépek tudásának minél jobb kihasználtságát figyelembe véve.

Főnyeremény: **AMIGA 500**

Beküldési határidő: **1990. november 15.**
Nevezési díj: a lemez, amin a műveket bekülditek.

Eredményhirdetés: a BITLET karácsonyon.